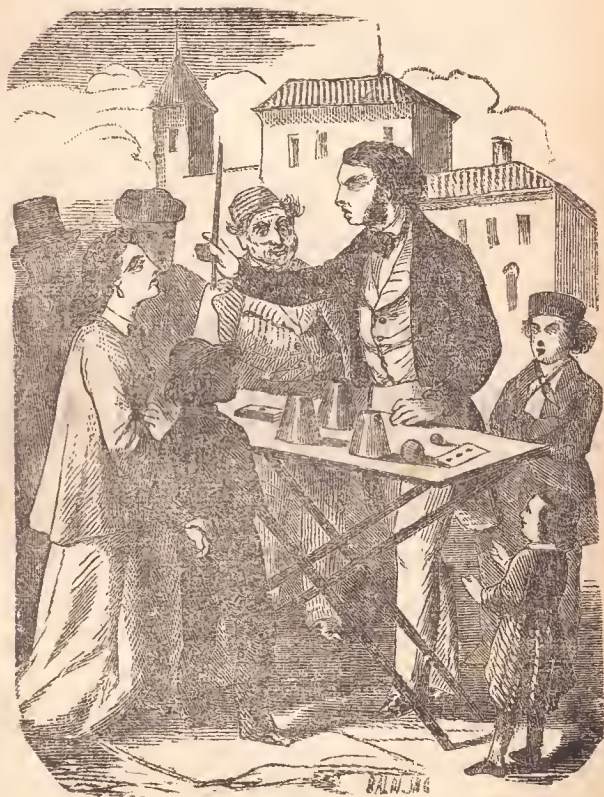
Cav. BOSCO

Giuocatore di Magia

Manuale di giuochi di prestigio e di destrezza

NAPOLI — 1913
GENNARO MONTE, Libraio-Editore
S. Biagio dei Librai, 120.

IL CAVALIERE BOSCO

GIUOCATOR DI MAGIA

IL CAVALIERE BOSCO

GIUOCATOR DI MAGIA

OVVERO

MANUALE DI GIUOCHI

DI PRESTIGIO E DI DESTREZZA

I PIU' PIACEVOLI ED I PIU' SORPRENDENTI
MESSI ALLA PORTATA DI TUTTI, DA ESEGUIRSI NELLE RIUNIONI
COLLA MASSIMA FACILTÀ

Terza edizione illustrata

NAPOLI
GENNARO MONTE, Libraio - Editore
Strada S. Biagio dei Librai 120
1913

AVVERTIMENTO

I Giuochi che offriamo ai nostri gentili Lettori per preservarsi dalla noia e per rendersi in pari tempo piacevoli in Società, esigono, a tutto rigore destrezza di mano, agilità di dita e soprattutto movimenti pronti e snodati; ma per ottenere un completo trionfo, bisogna avere una lingua ben affilata e la parola spontanea, onde stornare l'attenzione dello spettatore che pone ogni sua cura per trovarvi in fallo o indovinare da sè stesso i vostri processi. Qualunque sia l'abilità dell'esecutore, egli non è stregone, poichè ai tempi nostri più non ne esistono se non in qualche debole cervello; quindi è duopo ch'egli distragga gli spettatori con motti frizzanti e variatissimi discorsi; ciò vale senza fallo ad assicurare meglio l'effetto d'ogni scena di prestigiazione. Ecco i primi precetti che il celebre Bosco raccomanda d'osservare all'uopo:

1.° *Non manifestate mai la specie di giuoco che volete eseguire, altrimenti la società, avveduta dell'effetto che avete intenzione di produrre, avrà tempo che basti per indovinarne la cagione.*

2.° *Per quanto vi è possibile imparate più modi di fare lo stesso giuoco, affinchè se si giunge a scoprirne uno, possiate ricorrere ad un altro, altrimenti ne diverreste la burla.*

3.° *Non fate mai due volte lo stesso giuoco, quando anche taluno ve ne pregasse, perchè allora non recherebbe più maraviglia a nessuno, essendo tutti prevenuti dell'effetto che volete produrre.*

4.° *Se non eseguiste che i giuochi di destrezza oltrechè, finirebbero ad annoiare, giacchè tutti traggono origine specialmente dall' agilità delle mani; gli spettatori vedendo sempre i medesimi gesti scoprirebbon la chiave di tutti i vostri movimenti; per evitare cotale inconveniente fate succedere ai giuochi di destrezza quelli di fisica, di carte ecc.*

5.° *Quando abbiate ricorso a un mezzo qualunque, usate di una buona dose di furberia per illudere i troppo chiaroveggenti. Per esempio, volete eseguire un giuoco di combinazione? fate credere che esso dipenda interamente dall' agilità delle dita; se al contrario si tratta di un giuoco di destrezza, fate in modo di comparire maldestro.*

6.° *Ponete in opera circostanze nuove per ringiovanire dei giuochi che come si suol dire hanno*

messo la barba; sopratutto non terminate mai una seduta senza eseguirne almeno uno che sfugga all' acutezza dei maligni, pe' suoi effetti, la sua complicazione e il novello suo colorito. Così si è sicuri d' ottenere gli applausi almeno una volta.

7.° *Non eseguite alcun giuoco senza avere previamente disposti i necessarii ordigni. Rimpinzate anticipatamente le cellule del vostro cervello di risposte epigrammatiche per saper rispondere con valentia a tutte le domande che vi potrebbero venir mosse.*

8.° *Approfittate con accorgimento di tutte le eventualità del momento. Cavate profitto soprattutto della credulità degli spettatori, in ispecie, se li vedete ridere ciecamente ai vostri esperimenti.*

L'agilità delle dita si sviluppa principalmente coi giuochi delle carte; essi soli costituiscono veramente la sottilissima arte della prestigiazione.

GIUOCHI

DI

DESTREZZA DI MANO E DI PRESTIGIO

Il dilettevole giuoco dei bussolotti e delle palle

Fra i giuochi tutti detti di destrezza, primo di tutti è notevole, sia per l'abilità che per la singolare agilità richiesta, l'antichissimo giuoco dei bussolotti e delle palle, ch'è si può dire, il fondamento di tutta l'arte del giuocatore. Sebbene antichissimo ci viene prediletto anche ai nostri giorni, se viene eseguito in conformità alla maggiore e progressiva raffinatezza del gusto odierno, e sappia perfezionare le infinite sue variazioni e abilità nel far trasformare o sparire e ricomparire i medesimi oggetti tra le mani del giuocoliere, il che viene chiamato dai francesi *Escamotage*.

Gli oggetti principali che vi si adoperano sono d'ordinario tre bussolotti lisci e semplici di forma, eguali, di grandezza media, dell'altezza di circa cinque pollici, larghi quattro pollici alla bocca e due nel fondo che si restringono dal vertice alla base in forma di cono tronco, con fondo concavo.

I bussolotti sono di latta o di ottone, muniti all' esterno nell' orlo superiore di un forte cordone, e un pollice al di sotto di un secondo simile cordone allo scopo che quando s' introduce un bussolotto nell' altro, siavi bastante spazio tra li due fondi da poter introdurvi qualche palla senza che il movimento dell' uno o dell' altro recipiente ne tradisca la presenza, massime di quello che sta di sopra.

Per tali giuochi abbisogna anche un bastoncino lungo dodici pollici circa e grosso mezzo pollice, di bosso o di ebano, simile ad una canna da pipa sottile che è adorno alle due estremità di una guarnitura d' avorio, lunga un pollice all' incirca, che chiamasi la bacchetta magica.

Il prestigiatore però insieme a questa ne tiene nascosta fra i proprii oggetti ed arnesi da mestiere una seconda perfettamente eguale alla prima, che propriamente è una canna forata in tutta la sua lunghezza è aperta alle estremità; la quale viene adoperata in giuochi di magia naturale; a questa va unito un bacchettuccio di legno simile alla bacchetta magica, che corrisponde perfettamente alla canna sopradescritta ed ha alla superiore estremità un eguale ornamento d' avorio, mercè cui si può introdurla nella canna e levarla come si fa collo schizzetto. All' estremità inferiore della canna va unita una simile guarnitura incavata a similianza di quella dell' estremità inferiore della bacchetta magica. La punta inferiore dello stantuffo è parimente in un' aggiunta d' avorio, sottile come il bacchettuccio, e che forma un tutto con essa, attalchè siffatta aggiunta empie completamente l' estremità aperta della canna in maniera che non si può

distinguere se questa seconda bacchetta magica sia formata di due pezzi.

Sì l'una che l'altra di queste due bacchette le quali a tenor della necessità del giuoco vengono destramente scambiate senza che veruno se ne accorga, servono al giuocoliere e per picchiare sul bussolotto colla loro inferiore estremità, e per dare maggior espressione e forza al comando nella esecuzione del giuoco, come pure, per sottrarre agli occhi degli astanti con maggiore agevolezza la palla tenuta da esso nella mano sotto le dita piegate.

Però importa che le mani sieno mostrate vuote ed aperte agli occhi del pubblico, sebbene vi si tenga celata, la palla, la qual cosa si ottiene, alla distanza di alcuni passi dagli astanti, nel modo seguente:

La palla, d'ordinario, vien nascosta tra il polpaccio e la palma presso il pollice della mano sinistra piegandovi alquanto sopra il dito. O la palla vien tenuta celata inferiormente tra il medio e l'indice, o tra questo e l'anulare in maniera che solo una piccolissima parte di essa palla trovisi fra le dita, al che esercitandosi si giunge in poco tempo ad eseguire con tale perizia che si può nascondere non solo una palla, ma due e tre ad un tempo tra le dita, mostrando a vicenda ora la palma, ora il dosso della mano e comprimendo destramente la palla nel voltar la mano verso il davanti e verso la parte posteriore se si volge il dosso.

La grande destrezza pertanto di questo giuoco sta nel nascondere con somma abilità una palla nella mano destra, e poterla a tempo debito e con abilità eguale far ricomparire fra il pollice e l'indice della mano medesima.

Modo di fare scorrere la palla di mano

Pigliasi la palla, e dopo averla posta nella mano destra tra l'estremo del pollice e la punta dell'indice, la si accompagna col pollice inoltrandola tra la polpa della palma. Allora si separano alquanto il dito medio e l'anulare e vi si spinge segretamente la palla. La leggerezza di questa le impedisce cadere solo che si tenga alquanto stretta fra le dette due dita. Quando vogliate farla ricomparire, adoperate in egual modo col pollice. Ogni volta però si faccia nascondere o ricomparire, rivolgete sempre la palma verso la superficie del tavolo, in cui viene eseguito il giuoco. Allorchè nascondendosi la palla nella mano si fa credere che passa sotto un bussolotto o nell'altra mano, nel primo caso si fa colla mano un movimento come se lo si volesse gettar dentro del bussolotto, e in quest'atto si rende invece invisibile come sopra si è detto. Nel secondo poi la si fa scorrere accostando il pollice e l'indice della destra verso la sinistra ch'è aperta, facendo un leggier movimento come se la palla realmente dovesse passare (o la fosse già) nella sinistra, la quale tosto si chiude per maggiormente illudere gli spettatori.

Se fingesi d'aver posta una palla sotto un bussolotto, questa deve sempre tenersi celata nella mano sinistra. Il bussolotto poi s'innalza colla destra, si apre la sinistra, entro la quale si pone il bussolotto facendo finalmente sdrucciolar fra le dita la palla.

Se si vuole poi di nascosto porre una palla sotto il bussolotto, deve questa trovarsi fra il pollice e

l'indice della destra, colla quale anche si alza il bussolotto e mentre lo si ripone di nuovo nel tavolo si abbandona liberamente la palla che deve trovarsi presso l'orlo e un poco sotto il bussolotto preso in mano.

Se si voglia porre in segreto la palla fra due bussolotti, devesi, in quello che si lascia libero, condurla entro il fondo del bussolotto che si ha in mano, e porre immediatamente quest'ultimo sopra il bussolotto in cui deve trovarsi. Se una palla sta fra due bussolotti e si vuol fare sparire, si alzino colla destra i due bussolotti sul tavolo, si leva presto colla destra l' inferiore sotto cui sta la palla e in pari tempo si depone colla sinistra l'altro bussolotto sotto cui si sta per trovare.

Far passare un bussolotto attraverso uno o più altri bussolotti

Questo giuoco semplice in sè, non pertanto assai gradevole, purchè non troppo si continui, è di assai vantaggio in una preliminare introduzione del giuoco dei bussolotti e della palla.

Disponete sul tavolo, l'un presso all' altro tutti e tre i bussolotti avendo la precauzione che il detto tavolo sia coperto di un panno verdone assai ruvido affinchè le palle nei seguenti giuochi non abbiano a scorrere e cadere a terra.

Intanto che il giuocatore tiene occupata l'attenzione degli astanti con chiacchierata di circostanza relativa ai bussolotti, ne piglia il primo colla sinistra, lo tiene sul tavolo sotto l' altro che ha nella mano destra e passa questo attraverso il fondo del secondo, che ha pure in mano. La parte segreta

di questo giuoco consiste in ciò che lo spettatore non si capacita in qual modo attraverso un bussolotto che va stringendosi all'estremità ed ha un fondo stabile, possa passare un altro bussolotto di egual grandezza.

Però un tale passaggio è soltanto apparente: ecco come avviene: Si tenga leggermente il primo bussolotto tra il pollice e l'indice della sinistra nell'orlo superiore; tenendo così sopra il tavolo non perpendicolarmente, ma in guisa che si appoggi sulle dita piuttosto obliquo. Urtando con forza il secondo bussolotto colla destra sull'orlo anteriore del primo, questo deve dalla sinistra sdrucciolare sul tavolo, intanto che con abilità e prontezza si piglia il secondo bussolotto tenendolo obliquo del pari, onde gittarvi il terzo, far cadere il secondo sul tavolo alla stessa guisa del primo e tener fermo il terzo nella sinistra.

La somma prontezza con cui s'ha da eseguire tale operazione, impedisce agli astanti di avvedersi che il primo bussolotto non è già tenuto fermo nella sinistra, e che gli altri vengono quindi fatti solo in apparenza passare attraverso quello.

Scomparsa improvvisa delle palle

Mentre l'artista operatore tiene distratti con chiacchiere gli spettatori intorno la singolare attrazione che hanno le palle fra loro, colloca presso tre palle i bussolotti colla bocca all'insù, e dopo un breve tempo, di cui sa astutamente trar abile profitto, li arrovescia uno ad uno, riponendo le tre palle entro il secondo bussolotto che pone sul primo, e cuoprendo col terzo gli altri due che hanno

già in sè le palle. Piglia quindi la bacchetta magica, l'agita come imperiosamente al di sopra dei bussolotti, li solleva un dopo l'altro, e mostra che le palle sono improvvisamente scomparse, nè si scorgono entro verun bussolotto.

La quale scomparsa così avviene.

Il giuocoliere tiene fra i suoi attrezzi un pezzo di sughero simile ad un tappo da bottiglie grosso tre quarti di pollice, della forma di un cono tronco, abbastanza lungo per adattarsi pienamente sul fondo del bussolotto e starsene saldo per poco che ci sia compresso. Nella superficie inferiore del sughero stanno infitti dieci in dodici aghi di forte tempera con la punta all'ingiù, solo però lunghi quanto basta, perchè le loro punte giungano sino alle palle che sono nel bussolotto e in esse penetrino allorchè il sughero è compresso entro l'altro bussolotto, e questo sia con forza introdotto nel primo.

Il giuocoliere tiene già quel pezzo di sughero nella sua tasca; lo piglia colla sinistra, passandolo da essa prontamente nella destra dietro i bussolotti, che di nascosto arrovescia e lo introduce nel bussolotto quando con forza lo getta sugli altri due. Quando solleva colla destra l'uno dall'altro, e preme con alquanta forza tra il pollice e l'indice. Il cedevole fianco dell'arnese, piglia il sughero colle palle unite, e senza tema può levar il bussolotto e porlo sul tavolo senza che le palle o il sughero ne cadano fuori e si scopra in tal modo il segreto.

16

Come si faccia sparire una moneta suggellata

Si mette entro un poco di carta che poi verrà suggellata, una qualunque moneta, che darete ad esaminare agli astanti. Si pone quindi sul tavolo, e colle solite forme cabalistiche agitando la bacchetta, senza però toccare la carta, la consegnate ad alcun spettatore pregandolo di aprirla, ma con generale stupore la carta sarà vuota, e la moneta sparita. Anche voi incredulo, dimenate il capo e vi mostrerete imbarazzato pensando come ritornarla, e guardando qua e là da lungi. Ma ad un tratto movete verso il tavolo, vi pigliate la moneta ch' era non si sa come colà trasmigrata, e la presentate all'adunata comitiva.

Anche siffatto giuoco non è altro che una prova di destrezza e abilità la quale genera nello spettatore illusione e compiacenza. Bisogna però esser sì presto apparecchiati, e avere tra i proprii attrezzi nascosto un simile avvolto di carta ma vuoto, chiuso col medesimo suggello. Siccome tale oggetto dev' essere assai piccolo, potete agevolmente nasconderlo nella mano, quando andate a pigliare in un vicino tavolo la carta, la ceralacca, il suggello e il lume acceso.

Presentato che siasi l'involto colla moneta acclusa agli spettatori, perchè abbiano ad esaminare se realmente v'è la moneta, voi prestamente ritornate dietro il tavolo, scambiando con destrezza i due involti, ponendo il vuoto sul tavolino e nascondendo l'altro sotto la bacchetta magica che tenete in mano. Allorchè poi vi voltate e andate

spesso al vicin tavolo, potete aprire celatamente l'involto, finger di levar la moneta (che in apparenza fu sigillata) dal tavolo e consegnarla a chi fra gli spettatori ve l'ha data.

Come mutar colore ad una Rosa

Se si voglia far diventar verde una rosa di bel colore, aspergetela di sale ammoniaco, oppure capovolto il bocciuolo sopra una pipa accesa fumante; se lo tenete sopra dello zolfo ardente il fiore diverrà bianco. Pongasi poscia il gambo della rosa così cambiata in un bicchier d'acqua fresca e si chiuda dentro, e allora le foglie dopo l'intervallo di circa un'ora ripiglieranno con meraviglia degli astanti il loro naturale colore.

Come si getti fuoco dalla bocca senza pericolo

Questo giuoco, specialmente al buio fa un singolar effetto, e si eseguisce nel ravvolgere un pezzo di esca o di miccia accesa in alquanta stoppa o lino, formandone una palla di tal dimensione che possa stare in bocca, ponendovela entro un ambiente oscuro, ovvero spegnendo d'improvviso il lume della stanza dove vi trovate, o altrimenti.

Col mandare il fiato fuor della bocca nella respirazione il fuoco dell'esca si comunica alla parte interna della palla, sia di stoppa, che di lino, il quale subito si accende. Le parti accese ed ardenti di quelle materie si staccano dal rimanente ed escono colla emissione del fiato dalla bocca attesa la loro leggerezza. Questo giuoco si può per tal

modo continuare senza pericolo però emettendo sempre il fiato e avvertendo di non respirar mai nè inghiottire il fumo. Quanta più stoppa si cacci in bocca, e tanto maggiormente si getterà fuoco, sino a che tutto si consuma gettando fuori dalla bocca quanto vi rimane, e facendo riapparire le candele nella stanza, casochè se ne fossero allontanate.

Far ardere dell'acqua entro un bicchiere

Volendo attivare questo bello scherzo, fate anzi tutto circolare per la brigata un bicchiere ripieno d'acqua pura, e pregando chi voglia persuadersi ch'ella è veramente fresca e non è altro che acqua; tenete però in mano celato un bicchierino di vitriolo, e allorquando ricevete di ritorno il bicchiere e ritornate presso il tavolo onde sedersi, versate con somma destrezza inclinando alquanto la mano la nafta entro l'acqua; operazione, che, se fatta con abilità, non viene da nessuno avvertita, essendo la nafta trasparente e chiara, e soprannotante nell' acqua in guisa da non poterla distinguere. Ciò fatto, accendete un pezzo di carta, e accostatelo nell'acqua; i tenui vapori della nafta subitamente si accendono e continuano ad ardere lucidissimi sino a che quella materia venga consumata.

Modo di fare arrostire un pollo entro un sacco

Qualora sia eseguito con assai prestezza, questo giuoco è di molta curiosità ed interesse, percioc-

chè l'animale viene ravvolto così palesemente entro il sacco che non può destare negli astanti il sospetto di un preparato artificiale.

Prendete nel modo seguente:

Quando abbiate ben spennacchiato e allestito per essere arrostito l'animale in discorso, empitelo di butirro, introducetelo in un recipiente di latta e fatelo per tutta la sua lunghezza trapassare da un schidione d'acciaio arroventato; chiudete poscia il recipiente che ravvolgerete appunto entro un sacco alla presenza dell'assemblea. Aperto dopo qualche ora il recipiente avrete il pollo o cappone ben arrostito e atto a mangiarsi. Questo esperimento potete farlo con un fagiano, una starna, un colombo ecc., soltanto avvertite di non lasciare sì a lungo i detti animali entro l'indicato recipiente.

Per impedire che uno fabbrichi del burro

Cosa facilissima, di nascosto di chi manipola il butirro gettate entro il recipiente un pezzo di zucchero e otterrete il vostro maligno scopo.

Preparazione di un'acqua colla quale se vi laverete avrete agio di pigliare in mano, senza la menoma scottatura, carboni ardenti, ferri arroventati e tizzoni.

Approntate una soluzione di circa mezza libbra di allume, e due libbre abbondanti d'acqua mista con quattr'once d'olio di vitriolo.

Con tale apparato voi vi garentite non solo la

mani, ma benanche i capelli, le vesti ed altri articoli di facile combustione, in guisa che l'azione del fuoco, per un qualche tempo viene paralizzata.

Modo di levare da un tondo o recipiente ripieno d'acqua un anello od una moneta senza punto bagnarsi le dita.

Volendo ottenere questo scopo non avete che da spargere in sufficiente quantità la superficie dell'acqua di semi di licopodio, stendendoli, con un pezzettino di legno su tutto il recipiente: indi col pollice e coll'indice in quella immersi, pigliate l'oggetto che sta giacente nel fondo del piatto, e potrete estrarvelo senza punto bagnarvi le dita, attesocchè il licopodio involge di sè le dita che vi s'immergono e queste non si bagnano sia nell'entrare che nell'uscire dal tondo.

In qual guisa potrete far passare senza romperlo un uovo per un anello (anche per il collo di una bottiglia).

Suppongasi di voler regalare, per esempio, nelle feste pasquali, di un prezioso uovo qualche persona; questo giuoco in tal caso è adattatissimo; tenete per tre giorni l'uovo da regalarsi entro un aceto che sia del più forte, di maniera che in virtù di tale operazione possiate ridurlo come vi piace in qualsivoglia forma, a somiglianza di un pezzo di tenera pasta di eguale grossezza. Ridotto così malleabile, fatelo penetrare, però avendo cura di rivolgerlo con somma cautela, fino nel mezzo di

un anellino d'oro oppure introducetelo del tutto entro il collo di una bottiglia stretto del pari, mandandolo sino in fondo. Se quindi riponete l'anello coll'uovo entro un bicchiere d'acqua fresca, ovvero versandone nella bottiglia, l'uovo ricupererà la sua primitiva e natural forma e la durezza del guscio.

Maniera di racchiudere entro un bicchiere d'acqua i quattro elementi

Riempite di circa un'oncia di limatura di ferro che sia monda, la quarta parte d'un bicchiere che sia cilindrico e capace di un'oncia d'acqua; questa rappresenta la terra, versatevi sopra altrettanta quantità d'olio tartarico; sopra questo del tartaro puro e quindi su quest'ultimo del petrolio rosso: in tal guisa si troveranno riuniti i quattro elementi. Qualora agitate insieme queste quattro varie sostanze, ne otterrete l'effetto di una specie di Caos come quello tenebroso precedente alla Creazione il quale però di là a poco si separa da sè, e ritorna nell'ordine primiero, attesochè nessuna di quelle quattro sostanze possa assimilarsi colle altre.

Trasfigurazione dei fiori, e maniera di mutare i colori a tutti i fiori, cioè, i bianchi in gialli, i neri in rossi, questi in verdi od azzurri, i rossi in pansè, rosso mattone, ecc.

Pigliate per questo bel giuoco: 1|4 d'oncia di fina ambra, 2 di sale ammoniaco, 1 oncia di sale

tartarico, 1 di potassa, 1|4 d'olio di lavanda, 1 di calce viva e due castagne selvatiche ridotte in polvere.

Queste materie hanno ad essere separatamente peste, eccettuato, s'intende, l'olio di lavanda; poscia mescolate ben bene assieme, versate, nell'atto del mescere stilla a stilla l'olio di lavanda; finita la quale operazione versate la composizione dentro un bicchiere ovvero in qualche recipiente sia di porcellana che di maiolica o di terra. Se vi vien dato di tenere sospeso su quel composto un qualche fiore, questo improvvisamente cangia il proprio nei suindicati colori. Abbiate però l'avvertenza ad ogni operazione di chiudere il recipiente che contiene la composizione con somma diligenza, altrimenti se ne esalano le parti facilmente volatilizzabili.

Sparare con una bottiglia come con una pistola

Abbiatevi una bottiglia di quelle di sciampagna, empitela con due terzi d'acqua, e aggiungetevi quattr'once di limatura di ferro e once due e mezzo d'olio di vitriolo, turandola poscia accuratamente.

Appena la bottiglia incomincia a pigliar calore, apritela accostandole con destrezza alla bocca un pezzo di carta accesa, e ne otterrete uno scoppio in tutto simile a quello di una pistola; poscia rinchiudetela. Questa esperienza potete ripeterla a riprese.

La pomata splendente

Mescolate in un'oncia di semplice e buona pomata liquida dieci grani di puro fosforo; allorchè la composizione sarà di alquanta consistenza strofinatevi il volto, la barba e i capelli, che — al buio ben inteso, — vi risplenderanno come accesi, in maniera da mandarne sgomenti e maravigliati gli astanti.

Far brutti quei che son belli

Formate un miscuglio di semplice creta e di sale comune in parti eguali; aspergerete quindi in abbondanza colla polvere ottenutane della stoppia imbevuta in un alcool o acquavite qualsiasi che poi accenderete; spegnete finalmente ogni lume, e a quel sinistro chiarore ogni persona della brigata diverrà di orribile aspetto.

Modo di tramutare in mori un'intera brigata

Entro un inchiostro completamente nero immergete del midollo di giunco, che poscia asciugherete, ponendo entro una lucerna a mo' di lucignolo; accendetelo poscia avendo cura di spegnere qualsiasi altro lume. Con tale artifizio anche la più candida europea vi apparirà una mora.

Maniera perchè il pane nel forno e i piselli nella pentola possano saltellare

All'atto che impastate il pane, introducete nella pasta del panetto, una noce con un misto in parti eguali di mercurio, zolfo e salenitro e cuoprite bene la pasta nascondendo la noce. Quando il pane incomincia a cuocere, si muoverà da sè e salterà purchè non sia di troppa mole. Così se getterete in una pentola del mercurio, e siano in quella posti a bollire piselli o fagioli o lenticchie, subito che l'acqua incomincia a bollire, i legumi vi balzeranno fuori del recipiente.

Modo di far muggire una testa di vitello come se fosse viva, quando la servite cotta in tavola.

Prendete una rana viva che collocherete nella testa di vitello all' estremità sotto la lingua, che lascerete le stia sopra di tutto il peso; però avvertite di collocar la rana soltanto poco prima di servire il piatto; il calor della lingua farà gridare la rana, il cui gracchiare ottuso dentro quella testa imiterà perfettamente il mugghio del vitello come se fosse vivo.

Modo di mutare il colore delle penne di un uccello o di un fiore

Per operare questa metamorfosi, è d'uopo avere dei vasi o recipienti qualsiensi di vetro che abbian qualche rilievo, orlato la bocca; e debbono

essere di grandezza sufficiente per contenervi sospeso l'uccello che vorrete collocarvi; dovete quindi munire di turaccioli di sughero di un diametro eguale all'apertura dei vostri vasi. Per far questa esperienza sopra un uccello qualsiasi, bisognerà incominciare col praticar nel mezzo di questi turaccioli un foro sufficiente per contenere il collo dell'uccello, senza strangolarlo. Ravvicinate le due parti, porrete nel tondo del vostro vaso un'oncia di calce viva e sopra due grossi di sale ammoniaco. Quando scorgerete che l'effervescenza comincerà a svilupparsi, collocherete prontamente sopra il turacciolo dov'è adattato il collo dell'uccello, le cui penne del corpo, esposte al vapore di quella effervescenza, s'impregneranno di varii colori prodotti da quella combinazione; ritirerete poi il turacciolo e l'uccello tosto che scorgerete che le sue penne abbiano acquistate diverse gradazioni, per ottenere il gran risultato bastano solo due o tre minuti perchè, lasciando più a lungo esposto al vapore il volatile correreste il rischio di soffocarlo.

Facendo questa esperienza sopra un fiore, vi basterà praticare nel turacciolo un foro sufficiente per passarvi dentro lo stelo, il che vi servirà a tenerlo sospeso in aria durante l'operazione, e il fiore muterà tosto il colore nello spazio anche di due o tre minuti.

Mezzo d'indovinare i numeri residui di una data somma o cifra pensata da alcuno.

Fate pensare un numero a qualsivoglia persona della compagnia; pensato che sia esso numero, fa-

telo raddoppiare; quand'è raddoppiato fate aggiungere un numero di vostra scelta: poscia fate dividere in due la somma totale; e quindi ritirare la somma pensata; allora vi rimane indovinata la metà della somma che avete fatta aggiungere.

Esempio

Supponete che la somma pensata sia 6; raddoppiatela e avrete 12. Fate aggiungere 8, col quale fa 20. Dividete in due la somma e avrete 10; levate la cifra pensata che è 6, vi rimarrà 4 che è la metà di quella somma che avete fatto aggiungere.

Mezzo di trovare 6 volte 13 in 12

Ponete le vostre cifre nell'ordine seguente:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.

quindi numerate pigliando sempre il primo numero a destra e l'ultimo a sinistra.

1	e	12	fanno	13	6 volte
2	e	11	»	13	
3	e	10	»	13	
4	e	9	»	13	
5	e	8	»	13	
6	e	7	»	13	

Problema comico da risolversi

Sulle sponde di un fiume trovasi unl upo, una capra, un cavolo. Avvi un barchetto così piccolo che il barcaiuolo solo può tragittare una di quelle

cose alla volta. Si domanda di passarle dall'altra parte del fiume una alla volta senza che il lupo faccia male alla capra e questa al cavolo.

Modo di risolverlo

Il barcaiuolo comincerà col passare prima la capra, quindi ritornerà a pigliare il lupo, ricondurrà indietro la capra che lascerà sulla sponda fino a che tragitta il cavolo, e finalmente ritornerà vuoto a riprender la capra, in tal maniera il lupo non si troverà colla capra, nè la capra col cavolo, che in presenza del barcaiuolo.

Indovinare in qual mano si trovino dei gettoni in numero pari o dispari

Fate moltiplicare il numero della mano destra con un numero pari di vostra scelta; per esempio 2, è il numero della sinistra con un dispari, cioè 3; fate sommare le due cifre; se il totale riesce dispari, il numero pari dei gettoni trovasi nella destra e il dispari nella sinistra; se poi il totale è pari sarà l'opposto.

Prova

Supponiamo vi sieno nella mano destra 8 pezzi e 7 nella sinistra, moltiplicando 8 per 2, avrete 16, e il prodotto di 7 per 3, la somma totale quindi è 37, numero dispari. Se all' opposto vi fossero stati 9 gettoni nella destra e 8 nella sinistra, moltiplicando 9 per 2 avreste 18, e 8 per 3, forme-

rebbe 24, che aggiunti al 18, dànno 42 numero pari.

Quesito imbarazzante da risolversi

Ponete tre somme sopra una carta e dite alla compagnia: Signori e signore, ecco qui tre somme assai differenti l'una dall'altra, e molto sproporzionate; vorrei nondimeno dividerle fra tre persone, in modo che ottonessero tutte una somma eguale, senza nulla togliere o aggiungere a detta somma; ciò vi pare difficilissimo, nonpertanto la cosa è semplice. Un'addizione vi basterà per provare che il contingente sarà lo stesso e che la quota rispettiva non gli arricchirà di molto.

Eccone la prova.

Esempio

5134122
61254
7218

Modo di eseguire il giuoco

Io sommo così la prima di queste cifre, e dico: 5 e 1 fanno 6 e 3 forma 9 e 4 fanno 13 e 1 14 e 2 fanno 16 e 2. 18

Così dirò della seconda: 6 e 1 fanno 7 e 2 9 e 5 fan 14 e 4 fanno 18

Poscia passando alla terza, dico: 7 e 2 fan 9 ed 1 10 e 8 fanno 18

Modo e prova di questo giuoco

Non si tratta d'altro che fare attenzione nel deporre le somme, e collocare le cifre in modo che non forniscano più di 18. Potete fare questa domanda su qualunque numero vi piaccia osservando come sopra che il numero delle cifre poste non ecceda la somma che bramate rimanga a ciascheduno.

Bellissimo giuoco di carte detto Tontina, che non è punto conosciuto, e può divertire una numerosa compagnia.

Giuocherete con mazzo completo di 52 carte. Dopo che ciascheduno si è preso un numero di gettoni, per esempio venti, di cui si determina il prezzo, ognuno ne mette tre sul giuoco, e questo è per l'apertura della seduta. Si mescolano le carte, si alzano, e si collocano dinanzi ogni giuocatore, scoperta; questa forma il fondo del giuoco. Si avanza quello che ha il re, e tira tre gettoni, la dama due, il fante uno: il dieci ne paga; l'asso ne dà uno al suo vicino; il due ne dà due al secondo giuocatore, che viene dopo di lui; il tre ne dà tre a quello che sta al terzo posto; quanto alle altre carte, esse pagano uno o due secondo che sono pari o dispari il quattro due, il cinque uno, il sei due, il sette uno, l'otto due, il nove, uno.
Da ciò si scorge che vennero distribuiti ventiquattro gettoni dai giuocatori, che ne circolano ventiquattro, e che trentasei escono e vanno al giuoco. Laonde ogni volta che si distribuisce al-

l'ingiro le carte, escono dodici gettoni dalle mani dei giuocatori. Quando uno di essi non ha più gettoni, volta le sua carte, ed è morto ma rinasce prontamente, atteso che il suo vicino, se gli tocca un asso, gliene dà uno: quello ch'è al secondo posto dopo di lui, se gli tocca un due, gliene dà due, e il tre toccato in sorte a quello che giuoca nel terzo posto gliene dà tre; il che origina molte rivoluzioni graziose nel giuoco. Finalmente la vittoria appartiene all'ultimo cui rimangono dei gettoni, ma prima che ciò succeda, molte sono le varianti e le combinazioni; e talvolta è quello che è morto due o tre volte e il giuocatore più alle strette che la vince. Tutte variazioni che rendono questo giuoco assai dilettevole.

Sottrazione assai piacevole

Portate dodici mazzolini di fiori in mezzo una compagnia di signori, che sieno in numero di tredici. Il padrone di casa vuole mortificarne una, però non amerebbe fare la cosa palese, e annunzia che il caso deciderà quale delle signore dovrà farne senza. Di conseguenza, egli fa disporre circolarmente le signore, lasciando loro la scelta di sedersi al posto che più loro piaccia, e distribuisce loro i dodici mazzolini, numerandoli da uno sino a nove, facendo uscire dalla schiera la nona, cui fu dato il mazzolino, si troverà che la undecima, numerando da quella con cui fu incominciato, resterà l'ultima, e non avrà alcuna parte alla distribuzione fatta. Se non vi fossero che dodici dame alle quali si volessero distribuire undici mazzolini, dovreste incominciare da quella che volete escludere.

Quadro magico che rappresenta alternativamente la State e il Verno

Abbiate un cartone dipinto con un paesaggio di cui la terra, i tronchi degli alberi, i rami siano tinti con un colore ordinario e appropriato al soggetto; ma disegnate e lavate le orbe delle foglie degli alberi col liquido sotto indicato, e avrete un quadro, che alla temperatura ordinaria, presenterà una campagna priva di ogni verde. Fatelo quindi mediocremente riscaldare, ma non troppo, e lo vedrete ricoprirsi di piante, d'erbe e di foglie in guisa da rappresentare la primavera.

Liquido per far tale giuoco

Fate bollire nell'acqua regale dello smalto azzurro, che trovasi presso ogni droghiere, vale a dire della terra metallica di cobalto, che colorisce il turchino in celeste; stenderete quindi quella soluzione, ch'è assai caustica, nell'acqua comune, e ve ne servirete per disegnare le vostre foglie ed erbe. Quel disegno rimane invisibile, ma esposto al calore, e quindi mostrato, tutto quanto avrete disegnato con quel calore comparirà verde.

Ritratto magico

Pigliate un cristallo di quelli che sono adoperati per esempio a cuoprire il ritratto di un braccialetto; che sia cioè alquanto concavo, e un secondo vetro ordinario della medesima grandezza; che sia molto sottile; riempite la parte concava

A
B
C
D
E
F
G
H
I
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
Z

del primo con una composizione fatta di sugna ed una piccolissima parte di cera liquefatta e mista insieme; applicate quindi esattamente quei due cristalli l'uno sull'altro, onde tenervi ben chiusa la composizione sopradetta; e dopo anche ben rasciutti gli orli, riuniteli con una listella di vescica di porco che incollerete con colla di pesce; lasciatela ben asciugare, e dopo aver ripuliti que' cristalli, applicate dal lato liscio un ritratto, o qualche altro oggetto che giudicate a proposito, chiudete quindi il tutto entro una cornice che nasconda la parte orlata.

Esperienza

Allorchè riscalderà alquanto quel picciol quadro o ritratto la composizione che avete introdotta fra i due vetri (la quale, mascherando il ritratto, produceva il medesimo effetto che se vi fosse, in sua vece, un pezzo di carta bianca) poco a poco liquefacendosi, diventerà trasparente, e si scorgerà improvvisamente il ritratto distinto. Subito che la composizione siasi raffreddata scomparirà di nuovo l'imagine, che si può far ricomparire quante volte si voglia.

La rosa cangiante

Prendete una rosa ordinaria e che sia compiutamente sbocciata; accendete della brace entro uno scaldavivande, e gettatevi sopra un po' di zolfo ridotto in polvere; fatene ricevere il fumo e il vapore a quella rosa, ed essa diverrà subito bianca;

se la immergerete quindi nell'acqua con un po' di aceto, il fiore ripiglierà il suo color naturale.

Far girare una croce di paglia gittandovi sopra una o due stille d'acqua

Prendete una spiga di paglia che taglierete della lunghezza di un dito, ne contorcerete però segretamente il manico innanzi di annunziare il giuoco e allorchè lo avrete ben attorto, con un altro pezzo di paglia formate una croce, che pianterete in un fesso della tavola; volgendo l'acqua sopra la spiga, il liquido, penetrando entro la parte attorta che avrete fatta, la croce sembrerà girare da sè, sebbene sia infissa.

Burla da farsi a qualche mercante

Chiedetegli il terzo e mezzo di un metro di fettucce; allora lo vedrete che misurerà il terzo, poi il mezzo terzo, mentre addirittura avrebbe potuto misurarvi il mezzo metro.

Essendo il metro composto di tre terzi, un terzo e mezzo si è di conseguenza la metà.

Scriverete quali carte si sarà scelte una persona prima che questa abbia presa qualsiasi risoluzione.

Converrà prendiate un certo numero di carte di cui farete due mucchi, osservando che in uno si trovino due o tre sette, e nell'altro sette carte

ma tutte figurate. Chiederete una penna e dell'inchiostro, e scriverete sopra un pezzo di carta i sette; volterete quella carta perchè non si accorgano di quello che avete scritto, quindi direte alla persona che faccia la sua scelta; in qualunque modo che ella scelga il vostro numero sarà sempre buono, perchè se è il mucchio maggiore, voi gli mostrerete la vostra carta su cui stanno scritti i sette; le raccomanderete di contare il numero delle carte contenute nel mucchio ch'ella ha scelto, ed essa ne troverà sette, come lo avrete designato voi, il che le sembrerà sorprendente; se poi è il mucchio più piccolo, sarà lo stesso, poichè un plico contiene sette carte, e l'altro soli sette.

Modo di spegnere una candela a quattrocento passi di distanza, mediante un tiro di fucile carico a palla.

Si può facilmente divertirsi in campagna con questi esperimenti, sfidar anche il più abile tiratore, ed esser sicuri di riportar vittoria.

Ecco il modo:

Prendete un fucile, che caricherete colla solita misura di polvere ed una palla di piombo. Il vostro avversario farà per sua parte altrettanto; lasciate pure ch'egli per il primo faccia il suo tiro che sbaglierà per fermo, attesochè è difficilissimo a tanta distanza, aver l'occhio così giusto da giungere a spegnere una candela. Dopo aver scherzato sulla pretesa sua abilità, accingetevi a fare il vostro tiro, e spegnerete la vostra candela, con grande maraviglia degli spettatori che avranno veduto ..ricare il vostro fucile come all' ordinario con

polvere e palla, ma che non si saranno accorti che la vostra palla era traforata da parte a parte in segno di croce.

Maniera di conoscere se una persona ha avuti figliuoli

Farete una figura di bimbo fasciato con raschiature di corno bianco estremamente sottili come carta da lettere, e lunga di un pollice sopra circa sei linee larga; ne farete indi un'altra in taffettà bianco, simile alla prima. Se sarà una fanciulla che v'interrogherà, ponete in sua mano la figurina di taffettà, che starà immobile; se poi è una donna, e che voi sappiate che abbia avuto figliuoli, le porrete in mano la figurina colle fasce di corno che si agita visibilmente in mano tanto è sensibile al grado di calore che si sviluppa e vi penetra; il che diverte oltremodo le brigate.

Modo di far stare immobile un uovo sulla sua punta, sopra un cristallo

Prendete un cristallo o specchio; ponetelo sopra una tavola ben ritto e che non penda da verun lato; prendete un uovo fresco, scuotetelo ben bene in modo che si mescoli internamente il tuorlo col bianco; appoggiatelo sullo specchio per la punta e vedrete che sta in equilibrio.

Disegnare due figure con del carbone sul muro, l'una delle quali spegne, e l'altra accende una candela.

Disegnerete sulla muraglia due figure con del carbone; per esempio una testa d' uomo ed una di donna. Alla bocca dell' una porrete un po' di polvere da schioppo, che fisserete con alquanta colla; e quella dell'altra un po' di fosforo assicurato in egual modo. Accostando la candela accesa alla bocca che ha la polvere, l' esplosione la fa spegnere, quindi ravvicinandola a quella che ha il fosforo, si riaccende.

Scherzo oltremodo piacevole.

Fate collocare due persone in ginocchio, l'una rimpetto all' altra, ma solo un ginocchio, l'altra gamba alzata. Date all'una una candela accesa invitandola ad accendere quella dell'altra il che farà assai difficilmente, perchè essendo entrambe in equilibrio sopra un solo ginocchio, il menomo movimento le può far cadere.

Disfare una palla di piombo al lume di una lampada, senz'ardere la carta che la involge.

Prendete una palla di piombo esattamente rotonda, ben ravvolta entro della carta liscia e senza pieghe per quanto si può, tenetela sospesa sopra una lampada, la vedrete poco a poco fondersi

e cadere goccia a goccia da un forellino che si fa nella carta, senza che questa bruci. Ciò dipende dall'azione del calore che passa liberamente negli interstizii della carta, le cui parti sono congiunte, e non si fa violenza alcuna, mentre trovando ostacoli nelle parti chiuse dal piombo vi si fa sentire, e fonde il piombo risparmiando la carta.

Proprietà particolare dei numeri 37 e 73.

Il numero 37 è tale che essendo moltiplicato per ognuno dei numeri della progressione aritmetica 3. 6. 9. 12. 15. 18. 27., tutti i prodotti che ne risultano sono composti di tre eguali cifre, e la somma della loro figura è sempre eguale al numero col quale venne moltiplicato 21. 24. 37.

Esempio

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	24	27
111	222	333	444	555	666	777	888	999

Il numero poi 73 moltiplicato per ognuno dei numeri della progressione aritmetica 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 e 27, fa sì che le sei quote che risultano da essa moltiplica si finiscono con una delle nove cifre differenti 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8 e 9. Queste cifre si trovano in un ordine inverso avuto riguardo a quello di tale progressione.

Modo di render bruttissime le persone raccolte in compagnia

Fate fondere del sale e del zafferano nello spirito di vino, imbevete un pezzo di stoppa e di cotone e dateci fuoco avendo cura di spegnere ogni altro lume: allora in quel bagliore le persone bianche diventano verdi, e l'incarnato delle guance e delle labbra assume un colore oliva carico.

Modo di fare una figura che senza contrappeso si rialzi da sè

Tagliate una figura di forma umana con delle midolle di sughero, formatele una base di forma emisferica di materia pesantissima, come per esempio di piombo; una mezza palla di piombo ben unita nella sua parte connessa è quanto vi occorra. Incollate quella figura sopra la parte piana di quell' emisfero. In qualunque modo che coricherete quella figura essa sempre si rialzerà.

L'Oracolo Magico

Scrivonsi sopra parecchi pezzi di carta delle domande con dell'inchiostro comune, e quindi si scrivono le risposte con l'inchiostro simpatico che ora descriveremo; si debbono avere molti fogli che abbiano la medesima domanda, ma le risposte sieno differenti, affinchè l'articolo sia meno facile a sospettarsi. Abbiate quindi una scatola che chiamerete l'*Antro* della Sibilla, e che nel suo coper-

chio conterrà una piastra di ferro caldissima, in modo che il suo interno possa essere scaldato sino ad un certo grado. Dopo aver fatto scegliere le domande, prendete i fogli che furono prelevati e direte che li mandate alla Sibilla onde ottenere la risposta; li collocherete entro la scatola riscaldata; finalmente dopo alcuni minuti li ritirerete e mostrerete le risposte segrete. È duopo però metter presto in disparte quei fogli; perchè se rimanessero in mano dei testimoni del giuoco, si accorgerebbero che le scritte dileguano mano mano che la carta si raffredda.

Modo di versare nello stesso bicchiere acqua e vino senza che si mescolino assieme.

Empite per metà un bicchier d'acqua, ponetevi entro una mollica di pane della grossezza di una noce; versate leggermente il vino sulla mollica, e allora vedrete che l'acqua sta in fondo del bicchiere e il vino al di sopra senza punto mescolarsi.

Far cadere una rondinella con una schioppettata e poi risuscitarla

Per fare questo esperimento pigliate uno schioppo ordinario; ponetevi entro la solita carica di polvere, osservando soltanto di porre in seguito, anzichè piombo, una mezza carica di mercurio, o argento vivo; tenetevi pronto col cane alzato aspettando il momento di colpire la rondine. Per poco che vi avvicinate, poichè non è già neces-

sario che l'abbiate a colpire, quell'uccello si troverà sbalordito e come caduto in asfissia. Siccome però deve ripigliare i sensi in capo ad alcuni minuti, afferrate quei momenti per dire che lo ridonate tosto alla vita; il che meraviglierà gli spettatori che non si accorsero dello scambio della vostra palla.

Modo di levar la camicia a qualcuno senza spogliarlo.

Questo giuoco non esige che destrezza. Bisogna soltanto osservare che la persona cui si leva la camicia dev'essere vestita con abiti larghi; farete quindi che prima si levi il collarino indi sbottonare la camicia, e levare i bottoncini dalle maniche; attaccherete un cordoncino ad una delle bottoniere della manica sinistra; poi passando la mano del dosso della persona, gliela farete passare al di sopra del capo, poi tirando parimente pel dinanzi, gliela lascerete sullo stomaco; passerete quindi alla mano destra, tirerete questa in modo da farne uscire il braccio; trovandosi allora tutta le camicia sul dinanzi, fate uso del cordoncino che avete assicurato alla manica sinistra, onde tirare poi il tutto da quella parte, ed estrarre la camicia del corpo di uno senza punto averlo spogliato.

Due dadi essendo sulla tavola, scuoprire i punti senza vederli

Dite alla persona che ha gittati i dadi, che aggiunga i cinque punti al doppio del numero che

ha prodotto uno di questi dadi, e moltiplichi quindi il prodotto totale con quello stesso numero cinque. Fategli aggiungere a quel prodotto il numero dei punti dell'altro dado; chiedetegli poi a che cifra montano questi punti; toglietene fuori venticinque, vale a dire il quadrato del numero cinque, e vi rimarranno allora le due cifre e figure di cui quella che accenna le diecine indicherà il punto del primo dado; e l'altra che trovasi in luogo delle unità, quello del secondo.

Esempio

Supponiamo siano 2 e 6 i punti gettati in tavola; il doppio del primo è dunque . . . 4
Fatevi aggiungere 5 5

Avrete il totale di 9
La qual somma moltiplicata dà 5
Prodotto 45
Aggiungetevi il numero dei punti del secondo dado 6

La somma quindi sarà 51
Sottraetene venticinque 25

Rimangono 26

Di cui appunto le due figure 2 e 6 esprimono i punti dei dadi.

Essendo tre dadi gittati sopra una tavola e schierati in ordine, indovinare i punti di ognuno di essi.

Fate prendere il doppio dei punti del primo dado a sinistra, e aggiungetevi cinque; dite che si moltiplichi in seguito il tutto col numero 5, e che a questo prodotto si aggiunga il numero dei punti del dado di mezzo, avendo fatto moltiplicare il tutto per 10, fate aggiungere a questo prodotto il punto del terzo dado; fate finalmente sottrarre da tutte queste totalità il numero 250 e le cifre che rimarranno dopo tale sottrazione designeranno i punti dei tre dadi che vennero gittati sulla tavola.

Esempio

Sieno a mo' d'esempio 2, 6 e 4 i punti dati dalla gettata dei dadi sulla tavola, numeri sconosciuti alla persona che fa questo giuoco, e che trattasi di scuoprire mercè il seguente calcolo:

Ordine e punti dei dadi 4, 6, 2.

Doppio del primo dado	8
Numero da aggiungersi.	5
Totale	13
Il quale moltiplicato per	5
Da il prodotto di.	65
Numero dei punti del dado di mezzo. . .	6
Totale	**71**

Il quale, moltiplicato per 10
Dà il prodotto di. 710
A cui se si aggiunge il prodotto del terzo dado. 2
Offre il complesso di 712
Levate da questo. 250

Rimangono. 462

Talchè rimanendo queste cifre 4, 6, 2, esse indicano i punti di ciascuno dei tre dadi gittati sulla tavola e l'ordine nel quale debbono essere schierati.

Modo di rompere un bastone posto sopra due bicchieri pieni d'acqua, senza romperli, ne versarne il liquido.

Collocate i vostri due bicchieri sopra una tavola ben ritta, o piuttosto sopra due panchine della medesima altezza, e distanti l'uno dall'altro tre piedi; ponete il vostro bastone in cima ai due bicchieri, indi picchiate con forza con un altro bastone in mezzo del primo; voi lo spezzerete senza rompere i bicchieri.

Modo di alzare una bottiglia vuota o piena con una paglia

Piegate un fuscello di paglia che sia di tutta lunghezza in maniera che formi un angolo; fatelo entrare nella vostra bottiglia, in guisa che la cima più grande esca dal collo della medesima, e

il capo più piccolo appoggiato nell'interno sul ventre della bottiglia, e solleverete questa con facilità.

Modo di fare stare accesa una candela nell' acqua

Assicurate, con colla od altro in cima ad una candela ben consumata — s'intende dalla parte opposta del punto dov'arde — con una piastrina di piombo della stessa larghezza della base della candela, che introdurrete pian piano nell'acqua sino a che trovi il suo equilibrio; indi accendetela; essa arderà sino alla fine senza mai colare a fondo.

Dividere in parti eguali otto pinte di vino entro tre vasi che contengono otto, cinque e tre pinte.

Supponiamo che questi vasi si chiamino; quello dalle otto pinte *A*, quello dalle cinque *B*, quello dalle tre *C*; versate dentro il vaso *B* del vino che è nel vaso *A* quanto ne può tenere, e dal *B* in *C*; poi traversate quello ch'è in *C* in *A*, e quello che resta dentro *B*, vale a dire due pinte, ponetelo entro *C*; empite da capo *B* del vino che trovasi in *A*; e di quello che sarà in *B* empite il resto di *C*; poichè *C* aveva già due pinte, voi non ne versate che una; rimarranno dunque quattro pinte dentro *B* che sarà giusta la metà.

Bilancia ingannevole

Bisogna che un braccio della bilancia sia più grande dell'altro alla stessa proporzione, che uno

dei pesi è più grosso dell'altro; ma non pertanto è d'uopo che il più piccolo braccio od asta, sia di egual peso dell'altro, badando nel fare il giuoco di mettere il peso delle dodici libbre dal lato del braccio piccolo e quello di undici dal lato del peso grande.

Modo di imitare gli uccelli

Prendete una foglia di porro, larga circa tre o quattro linee e lunga un pollice; fateci nel mezzo, colle unghia del pollice, una scoriazione di forma semicircolare, dove non lascerete che la pellicola bianca, estremamente sottile, che copre questa pianta. Quella scalaffiatura ha d'avere la forma di due soldi; e la pellicola, che dev'essere assai monda dev' essere tesa oltremodo e senza umidore nelle sue parti, senza le quali precauzioni s'imiterebbe solo il grido del corvo. Questo semplice strumento dev'essere piegato in semicerchio e applicato al palato, all'ingresso dell'ugola, in modo che la pellicola si trovi verso la superficie convessa, e non la concava; essendo così posta, fate di pronunziare le sillabe seguenti, *uu, uu, ci, ciù, ci, ci, ciù, ci, ru, ru, u, u, ru, ci*... Così imiterete lodevolmente il canto del rusignolo.

Albero di Marte, o vegetazione metallica

Dissolvete nello spirito di nitro mediocremente concentrato, delle limature di ferro, fino a saturazione; piglierete in seguito dell' olio di tartaro

per deliquium, che verserete poco a poco nella suddetta soluzione; accadrà una forte effervescenza, dopo la quale il ferro, anzichè cadere in fondo del vaso, s'innalzerà all' opposto lungo le pareti, e formerà una moltitudine di ramificazioni ammonticchiate le une sulle altre, e talvolta anche traboccherà fuori delle pareti del vaso con tutta l'apparenza di pianta.

Nota bene. Si faccia questa esperienza entro un vaso grande o bicchiere a calice posto sopra una sottocoppa.

Figura deforme che sembrerà bene proporzionata veduta da un certo punto di vista.

Disegnate sopra un cartone bianco e sottile un qualunque abbozzo e punzecchiatelo; collocate quindi il cartone picchettato sopra una superficie orizzontale che supponiamo sia un altro cartone; ponete una candela accesa dietro il detto cartone a punte, e disegnate, attento, sulla superficie orizzontale i lineamenti dati alla luce, il che vi fornirà delle linee assai deformi. Finita questa operazione levate via il cartone punzecchiato e la candela, ponete il vostr'occhio dalla parte ov'era il lume, e vedrete il vostro disegno ripigliare una forma regolare.

Il forziere magico

Prendete un forzierino che si apre da due parti, e la cui tavola sia proprio nel mezzo; da un lato

ponetevi dei nastri o dei zori, dall' altro uno o più uccelli vivi. Date ad una dama della compagnia un mazzolino od un nastro, invitandola a collocarlo dentro del forziere, che aprirete dal lato dove trovansi questi oggetti. Quando ve ne saranno deposti alquanti, volgete prestamente il forziere, e collocandolo sopra una tavola, direte alla compagnia che avete cangiati gli oggetti consegnatevi in altrettanti uccelli, e pregherete una signora, che apra ella stessa il forzierino. Allora con sua grande sorpresa nell'aprire, ella scorgerà degli uccellini che usciranno svolazzando per la camera.

Far cangiare di colore parecchie volte ad un liquido entro il bicchiere

Versate del succo di legno d' India in un bicchiere d' acqua; e questa assumerà il colore del vino; versate di questa acqua rossiccia, entro un altro bicchiere, che sia stato risciaquato nell' aceto, ed essa diverrà gialla; vuotate l' acqua del bicchiere, eccetto tre dita che dovranno rimanervi di essa, e sulla quale verserete acqua di nuovo, la quale diverrà di un color grigio e che quindi cangerà in color aceto. Questo vino moscato si cangerà tosto in bel vino bianco versandovi sopra ancora dell' acqua; finalmente le darete un altro colore azzurro grigio di lino, solo che vi gettiate sopra due gocce d'inchiostro.

Modo di porre del filo entro al fuoco senza che arda

Attortigliate il vostro filo attorno un guscio di uovo e ponetelo nel fuoco, ed il filo non arderà sino a tanto che rimanga intero il guscio d'uovo.

Scherzo grazioso colle carte

Prendete un mazzo di carte e schieratele in modo progressivo, incominciando dall' asso, re, dama, dieci, nove, ecc. ecc., e così sino all'ultima carta. Ciò fatto darete ad alzare a qualcuno; indi schieratele di nuovo sulla tavola, ma rovesciate, cioè coi colori di sotto, e dite fra voi medesimo, asso, re, dama, ecc., e ricominciando sempre tal giuoco sino a che sieno schierate tutte e quattro; allora troverete insieme tutti gli assi, nonchè le altre carte, colore per colore.

■

Modo di tagliare in quattro parti un pomo, senza che la corteccia sia punto guasta.

Passate un filo mediante un ago, attraverso il vostro pomo, il quale si dividerà tirando le due estremità del filo che lo attraversa sotto la corteccia; fate quindi la medesima operazione dall'altra parte del pomo, onde dividerlo in quattro parti; così il frutto si troverà perfettamente tagliato, sebbene ravvolto nella sua corteccia.

Scommessa a chi farà più presto 31 con un dado, fra due persone, e mezzo sicuro di guadagnare.

Prendete un dado, e proponete ad una persona di giuocare, e collocando il dado dalla parte che più le piaccia, a chi farà prima 31. Voi giuocherete per primo. Ponete il vostro dado sul numero 3; se il vostro compagno lo porrà sul 6; ciò formerà 9; ponete quindi 2 per far 11, e tosto dopo ancora 6 il che formerà 17; s'egli rimette di nuovo 6, avrebbe 23; e voi porrete 1 onde avere 24; il vostro avversario ponga quindi che numero vuole, ma non avrà mai 31 prima di voi.

Il giuoco dei gettoni

Fate numerare da qualcuno 18 gettoni; nel frattempo voi ne prenderete 6 nella borsa, e li nasconderete fra il pollice e il primo dito della vostra mano destra, quindi direte: Signore. voi pi-

gliate 18 gettoni, e vi risponde affermativamente. Allora voi raccogliete i gettoni, e nel ciò fare lasciate destramente cadere i 6 che avete in mano in mezzo agli altri 18 e li ponete tutti nella mano della persona che li ha prima numerati, il che forma 24. Quindi direte: Quanti bramate ve ne siano sulla vostra mano, fra i 18 e i 24? Se vi viene risposto: Desidero che ve ne siano 23, allora direte: Bene, restituitemi 1 dei vostri gettoni, facendogli osservare che gliene rimangono 17, perchè gli avete fatto credere che non ne avete consegnati che 18; finalmente prendete dei gettoni della borsa e numerate: 18, 19, 20, 21, 22, 23, gli raccoglierete, facendo le viste di passarli nella vostra sinistra, e li tratterete invece nella destra, che chiudete facendo le viste di unirli ai 17; aprendo la vostra sinistra terrete sempre li 6 gettoni nella vostra destra e direte alla persona che numeri pure i suoi gettoni. Difatti egli troverà che questi sono appunto il numero 23 richiesto. Ponete pertanto i vostri 6 gettoni fra i 23 nel raccoglierli che fate, e li verserete tutti insieme nella borsa, ovvero riponendoli in mano alla persona stessa con gli altri 6 segretamente, le dite che chiuda pure la mano, e le domanderete quanti vorrebbe trovarne fra i 23 e i 29; se, per esempio ne chiede 23, voi le direte ve ne dia 3; poscia da 23 a 26 voi numerate 3, che figurerete passare nella sua mano cogli altri, come avete fatto dapprima, dicendo che li numeri; e la persona infatti ne troverà 26; Voi li raccogliete, e in ciò fare, riponete quivi 3 che avrete tenuti in mano insieme cogli altri e li riunite insieme. Siccome vi sono persone che si troverebbero imba-

razzate se, invece di 23 gettoni che ho supposto e ne domandassero 19, quanti gettoni converrebbe chiedere, si noterà quanti occorrano gettoni dal numero chiesto dalla persona sino al 24; quello che ne risulterà sarà il numero che si dovrà domandare.

Modo di traforare una tavola coll'estremità d' una candela

Caricate un fucile a polvere, e invece di palla ponetevi la cima di una candela; tirate contro una tavola che non sia troppo grossa; e vedrete che la candela può traforare la tavola così come una palla di piombo.

Mezzo di fare il ghiaccio in estate

Ponete entro un vaso o bottiglia di terra ripieno d'acqua bollente 80 grammi di salnitro raffinato, e 50 grammi d'Iride di Firenze; quindi, ben turata che sia calatela entro un pozzo profondo dove la lascerete immersa nell'acqua due o tre ore, in capo alle quali, l'acqua contenuta nella bottiglia si troverà congelata, per modo che non rimane altro che levare la bottiglia e romperla onde estrarne il ghiaccio.

Modo di far bollire senza fuoco dell' acqua forte rinchiusa in una bottiglia

Avendo posto in una bottiglia una piccola quantità d'acqua forte, gettate dentro un po' di limatura di ottone; allora vedrete un bollimento si

forte, che la bottiglia sembrerà piena, e la fiasca diverrà così calda, che non si potrà toccarla senza scottarsi.

La bottiglia incantata da cui esce vino, poi fuoco, poi ancor vino

Fatevi provvedere da un lattaio una bottiglia che tutto all'intorno sia doppia e possa contenere del vino, dal fondo di essa bottiglia sino all'apertura, lasciate un foro della larghezza del collo, indi riempite di vino la parte doppia della bottiglia. Allorquando volete fare questa esperienza, la bottiglia sopra una tavola che abbia del pari un foro simile a quello della bottiglia, in modo che ponendovela sopra i due fori si combacino. Dopo aver versato del vino, viene introdotto nel foro della bottiglia, per di sotto della tavola, un razzo, o fuoco d'artifizio, e vi si appicca il fuoco: allora pare che la fiamma esca dalla bottiglia; appena spenta, si ripiglia il recipiente e si versa da bere il vino. Se questo giuoco viene destramente eseguito sembra assai straordinario, ma perchè riesca bene, è duopo essere in due ad eseguirlo.

Avendo una persona presi tanti gettoni in una mano quanti in un'altra, indovinare quanti ve ne hanno in tutti.

Dite a questa persona che trasporti, per esempio, dalla destra alla sinistra, un dato numero di gettoni che sia al disotto di quello che tiene in una mano. Ditele anche che dalla sinistra dove appunto ha portato quei gettoni, ne trasporti nella

destra altrettanti di quelli che vi erano rimasti. Il numero dei gettoni che sarà nella sinistra verrà ad essere doppio del numero che fu ordinato di trasportarvi. Se chiedete quindi di quanto i gettoni che sono nella sinistra sorpassino quelli della destra, conoscerete quanti gettoni vi sieno nella stessa destra, laonde non avrete che da aggiungere i gettoni che sono nelle due mani per sapere quanto sommino in tutto.

Esempio

Se si fossero presi da ogni mano dodici gettoni e voi ne aveste fatti trasportare sette dalla destra nella sinistra, converrà farne passare dalla sinistra nella destra altrettanti quanti n'erano rimasti nella destra, vale a dire cinque. Allora sarete accertato che nella sinistra sono rimasti quattordici gettoni, il che è il doppio di sette, che voi avevate ordinato si trasportassero. Domanderete allora di quanto il numero dei gettoni della sinistra superi quelli della destra; e vi si risponderà che in questi ve n'hanno quattro di più. Levati quindi quattro da quattordici, rimarranno dieci, che voi aggiungerete ai quattordici. La somma pertanto di ventiquattro è il totale dei gettoni ch'erano stati presi in mano dalla persona al principio del giuoco.

Acqua che arde nella mano senza recar male

Prendete in parti eguali olio di trementina, olio di sasso, sugna, grasso di montone, e calce viva; sbattetene insieme tutte queste materie fino a che

sieno incorporate; fatele quindi distillare su ceneri calde o sospesa sui carboni ardenti, e ne uscirà un liquido che potrete far ardare sulla mano senza provare alcun male.

Modo di formare un liquore con due liquidi limpidi e non colorati

Infondete nello spirito di vino un pizzico di foglie di rosa; quando sia carica abbastanza quell'infusione, senza però che abbia presa una tinta, versateci sopra alcune gocce di nitro, ch'è del pari un liquido limpido non colorito; da tale miscuglio uscirà un liquido rossiccio; versate alcune gocce di acqua di calce sopra una soluzione di sublimato corrosivo: questi due liquidi, ch'erano limpidi e non colorati innanzi di essere mescolati, diventeranno per la loro combinazione di un bel color arancio; mescolate quindi dell'olio di tartaro e della soluzione mercuriale, e otterrete un color giallo assai bello. La soluzione del sale Saturno è abbastanza chiara, trasparente; versate una soluzione di vitriuolo di Marte, ch'è del pari limpida e non colorita, e della loro mescolanza avrete un liquido nero più o meno chiaro.

Albero di Diana

Prendete quattro once di argento fino in limatura o in laminette sottilissime e due grossi di mercurio, e fate sciogliere in 120 o 160 grammi di acqua forte. Allorchè questa soluzione sarà compiuta, versatela in un mezzo litro d'acqua comune e sbattetela un poco perchè il tutto venga ben

bene a mescolarsi; conservate questo preparato entro un recipiente o bottiglia ben chiusa. Se, avendo posto nel fondo di una piccola fiaschetta per la grossezza di un pisello d'amalgama d'argento e di mercurio, si versano sopra 40 grammi del liquido sopradetto, si vedrà tosto uscire dalla pallottolina amalgamata come si è detto, dei ramoscelli, i quali, crescendo sensibilmente, formeranno una specie di albero o cespuglio di un bel colore d'argento.

Modo di far saltare a piacimento entro un bussolo uno dei tre temperini che vi sieno stati introdotti.

Bisogna pigliare un bussolo di latta, perchè la sua capacità terrà nascosto il mezzo che impiegherete per far saltare il temperino, secondo la brama della compagnia.

Pigliate una piccola molla, larga 3 centimetri, sopra 6 di larghezza, che assicurerete in precedenza con un pezzettino di zucchero nel fondo del bussolotto. Domanderete quindi alla compagnia, mostrandole i vostri tre temperini, li cui manichi devono essere di vario colore, quale sia quello che bramino vedere uscire dal bussolo. Quando sarà fatta la scelta, ponete i vostri tre temperini entro il vasello, avendo cura di porre la punta del manico di quello ch'è stato scelto, entro un buco rotondo che trovasi sulla parte superiore della molla tenuta fermo dal pezzo di zucchero, e innanzi di ritirare la vostra mano dal bussolo, nel fondo del quale ci debbono essere alcune stille di acqua, ne piglierete un poco sulla

punta del dito, e la celerete destramente sullo zucchero, il quale sciogliendosi, libererà la susta e farà per conseguenza saltare il temperino. Intanto che lo zucchero si scioglierà, vi allontanerete alquanto dal bussolo, chiamando a voi il temperino che uscirà dal vaso con grande sorpresa della compagnia.

Bel giuoco di compagnia che potete eseguire a tavola senza apparato.

Piegate la vostra salvietta in forma di cravatta e ponetela sulla tavola: pregate taluno della compagnia che ricopra il vostro bicchiere con un tondo fesso e sopra di questo piegate la vostra salvietta in maniera che il bicchiere trovisi ben stretto fra questa e il tondino, e volgete il tutto per in su; allora vi sarà facile bere il liquido che colerà pian pianino sul tondino; per tal guisa potrete scommettere di bere un bicchier d'acqua o di vino, senza toccare colla mano nè colla bocca il bicchiere.

Esperienza fisica per levare uno scudo da un vaso pieno d'acqua senza bagnarsi la mano.

Pigliate un vaso di porcellana che non sia molto grande, e versateci entro dell'acqua sino all'altezza di tre centimetri dall'orlo, quindi gettatevi entro uno scudo. Proponete alla compagnia di ritirare dall' acqua la moneta senza bagnarvi le dita, ma nessuno potrà farlo. Voi tenete nella vostra mano un poco di polvere di licopodio (si trova presso

ogni farmacista) che getterete nell'acqua e poscia leverete la moneta senza che la vostra mano rimanga bagnata.

Per cangiare un orologio in coda di coniglio

Per fare un tal giuoco, occorre un bussolotto di metallo e una cassetta o scatola di cartone che possa contenere un orologio, fate porre l'orologio entro il bussolotto che terrete nella destra; per la sua imboccatura introdurrete la coda del coniglio, chiederete poi alla persona qual' ora precisa sia, ma essa non può saperlo; allora, pregatela di pigliarsi pure l'orologio, ed essa con grande sorpresa tirerà la coda del coniglio. Voi porterete destramente l'orologio sulla vostra salvietta e di là entro la scatola, che collocherete sulla tavola, facendo osservare alla persona che si è ingannata di molto, credendo aver posto l'orologio dentro della scatola.

Modo di far ballare un uovo con una bacchetta

Vuotate bene un uovo, facendogli un forellino con una spilla; poscia turatelo con un po' di cera vergine, e ponetevi una gugliata di seta cruda, facendone un nodo, e affibiatelo alla parte opposta dell'uovo; bisogna che la gugliata non abbia più di 85 centimetri di lunghezza. Ponete l'uovo sopra un tondo lontano dalla tavola dove farete il giuoco; andando a pigliare l'uovo, assicurerete il fermaglio di seta ad un bottone del vostro pan-

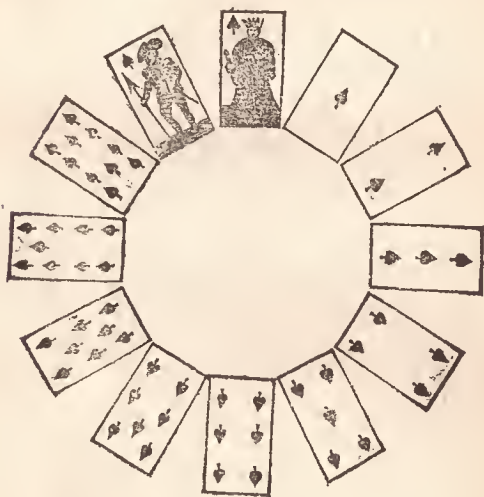
ciotto; collocherete il tondo sulla tavola e prenderete una bacchetta con ambo le mani; indietreggiando col corpo e avanzando le braccia, farete in modo che l'uovo verrà a posarsi sulla bacchetta e sembrerà danzare a norma dei movimenti che farete.

Nota. La seta cruda è finissima, di un giallo d'oro pallido, più forte del crine, e di più è quasi impercettibile.

L'Orologio magico

Da un mazzo di 52 carte togliete fuori tutte quelle d'un seme, per esempio tutte le carte di picche eccettuando la donna. Date a ciascuna carta il valore naturale dei punti fino al 10; al fante date il valore di 11, ed al re di 12. Collocate queste dodici carte in circolo ed in ordine progressivo, come per imitare il quadrante d'un orologio, di cui ogni carta rappresenterà una delle dodici ore.

Poscia dite ad una persona di pensare ad un ora qualunque, e nello stesso tempo di posare un dito sopra una delle dodici carte a suo piacimento. Allora voi, veduta la carta su cui fu posato il dito, aggiungerete mentalmente 12 ai punti che essa rappresenta, e direte alla persona stessa di contare quei tanti numeri che vi saranno resultati dall'addizione suddetta, avvertendola di cominciare dal numero che viene subito dopo quello delle ore a cui avrà pensato, additando successivamente le carte in verso retrogrado, cioè, opposto a quello che dovrebbe seguire la lancetta dell'orologio se vi fosse.

Per farsi meglio comprendere, portiamo un esempio, e supponiamo che la persona abbia posato il dito sul 7. Voi (avendo mentalmente aggiunto 12 a 7) direte a quella persona di contare fino a

19 le ore, cominciando dal numero che vien subito dopo quello delle ore pensate; ora supponiamo altresì che abbia pensato alle ore 11, essa dovrà contare così: 12, 13, 14, 15, ecc., toccando una dopo l'altra le carte che vengono in ordine retrogrado dopo quella su cui avrà posato il dito, la quale nel nostro caso, essendo il 7, dovrà toccare il 6, il 5, il 4, il 3, il 2, l'1, il 12 e l'11.

che è appunto l'ora pensata, ed a cui arriverà precisamente pronunciando il 19.

Alla stessa maniera, rinnovando il giuoco, indovinerete le ore che vorranno pensare successivamente le altre persone della società.

La Scatola magica

Fate una piccola fessura all'angolo d'una scatola di cartone, abbastanza grande, perchè ci possa entrare ed uscire liberamente un franco; là dove è la fessura ponete un pezzettino di carta nera, liscia, che non abbia ad uscire dall'orlo della tabacchiera; quando vorrete fare il giuoco empitela di tabacco; fatevi prestare uno scudo, un franco p. es. e fatelo segnare; quindi versate il tabacco sur un pezzo di carta, onde levare ogni scoperto; il pezzo di carta è mescolato col tabacco; allora fate riporre lo scudo nella scatola; nell'alzarla lo scudo manda un suono, ma chiusa che sia, potete ben scuotere la tabacchiera, non manda più suono alcuno.

Dopo aver ripetuto più volte tal giuoco, lo farete uscire affatto dalla scatola che nessuno potrà sospettare sia fessa, perchè voi riponete il vostro tabacco entro senza perdere briciola.

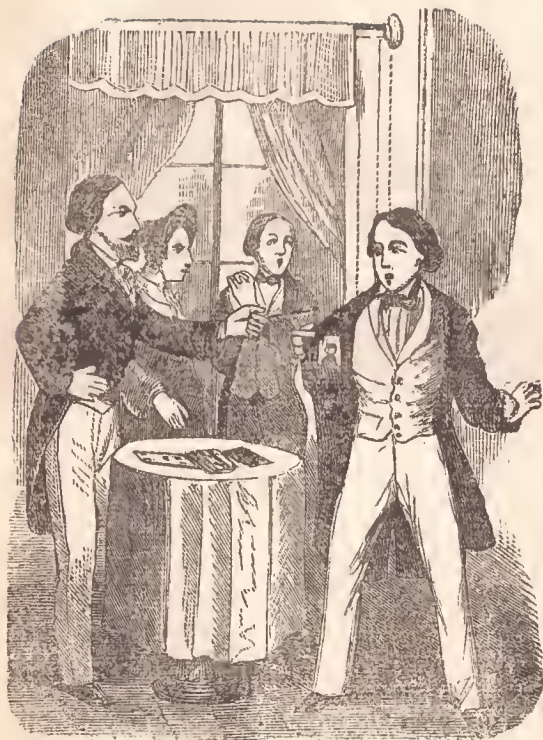
Modo di fare uscire da una bottiglia venti detonazioni della forza di una fucilata.

Prendete una bottiglia di vetro nero assai grosso e che non abbia nodi o gruppi; ponetevi entro un mezzo litro di acqua, 95 grammi di limatura

di ferro, 60 grammi di olio di vetriuolo; turate bene la bottiglia e allorchè sentirete che è calda, sturatela e presentate all' apertura del collo un pezzo di carta accesa: ne uscirà una specie di detonazione. Tappate allora la bottiglia, e quindi se vi aggrada, rinnovate ben venti volte la medesima operazione, che per altrettante vi darà un seguito di scoppi come di venti fucilate.

La carta lacerata e raggiustata

Provvedetevi di una tabacchiera di cartone, della grandezza di una carta da giuoco, e una piastra di piombo assai sottile; tingetela nera da un lato e dall'altro, con della colla forte, incollatevi del tabacco in polvere, che porrete pure in fondo della scatola; poscia nel suo coperchio, collocherete una carta simile a quella che volete far lacerare, dalla quale avrete già lacerato un angolo, e nel mezzo un pezzettino grande come la sedicesima parte della carta. Collocherete quindi la piastra di piombo nel coperchio, in modo che tocchi la carta la parte dove sta appiccicato il tabacco. Inoltre, farete uscire dal giuoco la carta simile a quella che trovasi nella scatola, e la fate rompere in due; ne pigliate la metà e dite alla persona che ha l'altra metà che faccia altrettanto. Voi pertanto lacerate, insieme coll' individuo che ha l'altra metà, la vostra metà in otto parti; indi gli proporrete di riaccomodare ognuno la sua metà di carta; il che gli tornerà impossibile. Allora fatevi dare i suoi otto pezzi che porrete cogli otto vostri sopra una tavola; aprirete poi la tabbacchiera, in modo che il lato dove trovasi la piastra di piom-

bo sia coperto di tutto il tabacco; allora fingerete di ridere della vostra goffaggine, e riporrete il tabacco e i pezzi di carta entro la scatola. Prima di chiuderla, raccomandate alla persona che ha lacerato la carta di non stracciare il pezzo che tenne per sè, ma essa vi risponde che non ne ha; allora voi le date il pezzo che avete lacerato dalla carta che trovasi già nella tabacchiera, la quale indi rinchiudete; la piastra, già s'intende, pel suo peso specifico è caduta in fondo. Voi allora aprite la scatola e fate vedere la carta, da cui non altro manca che il pezzettino che tiene in mano la persona indicata. Questo giuoco, eseguito in tal modo produce più illusione che non colla scatola di latta.

Modo d'imprimere una carta sopra un fazzoletto bianco

Innanzi di fare un tal giuoco fatevi consegnare parecchi fazzoletti; sotto varii pretesti, tenetcli almeno cinque minuti sulla vostra tavola, mescolate a questi il vostro, onde dal numero possiate prenderne uno e vi si trova sempre il numero consegnatovi, perchè non dovete servirvi del vostro: poscia fate esaminare un giuoco di carte. Sotto pretesto che non volete essere testimonio di tale esame, passate in un'altra stanza. Avrete con voi una vignetta trapuntata, di rame, che rappresenterà l'otto di quadri o quello di cuori, senza orlo; attesochè in quel giuoco non si può servirsi di assi nè di figure. Con un pennello fatto espressamente, di quelli che trovasi presso coloro che vendono vignette, imprimerete lievemente la carta

sul bel mezzo del fazzoletto. Le carte rosse s'imprimono con del vermiglio stemperato nella colla di pasta, e le nere con carbone da fornaio e colla. Visitato che sia il mazzo di carte, voi restituirete i fazzoletti, eccetto quello ch'è stato impresso che collocherete sulla tavola, nel distendere che farete le vostre carte. Riconosciuta che abbiate la vostra, cioè quella che fu impressa, la porrete sul giuoco, tagliando il mazzo, in guisa che si trovi sul mazzo: fatela quindi pigliare e bruciare; poi fate caricare una pistola a polvere, e dopo esservi assicurato che la carta è bene spenta, ponete anche le ceneri dentro la pistola: piegate in due il fazzoletto, ma per modo che l'impressione rimanga al di dentro; fate tirare la pistolettata; dopo la detonazione, aprite agli occhi di tutti il fazzoletto, e mostrerete la carta che è rimasta impressa su quello.

Modo per sapere le ore senza orologio

Si prende un fil di paglia della lunghezza di mezzo palmo; poscia si mette fra le due dita di mezzo della mano destra voltando il palmo della mano all' insù; quindi la mano si stende al sole dalla parte che risplende, ed allora si osserverà che quella paglia forma un' ombra sulle dita. Si conta le ore dieci sul dito grosso, le ore undici sul secondo, il dodici sul terzo, un'ora dopo mezzogiorno sul quarto e sul dito piccolo si conosce le due ore.

Egualmente vien fatto alla mattina cominciando dalle cinque, si conterà le cinque coll'ombra della paglia sul dito grosso, si conterà le ore sei sul

dito secondo, si conterà le ore sette sul dito terzo, si conterà le ore otto sul dito quarto, e col dito piccolo si conterà le nove e così certamente non si sbaglierà l'ora precisa come fosse un orologio stesso.

Il Cacciatore cuoco

Se caricherete un fucile con una buona carica di polvere, una doppia carica di limatura di ferro alquanto grossa e tirerete quindi agli uccelli, avrete gli uccelli belli e morti e spiumati ad un tempo.

L'uomo che non può tirare al bersaglio a quattro passi, e modo di parare una palla con una canna.

V'hanno persone abbastanza semplici che credono alle armi incantate; certe damine si spaventano allorchè vedono tirare una pistolettata carica a palla contro di un uomo, ed hanno sempre paura che il giuoco fallisca.

Per fare questa esperienza, prendete una pistola da sella da cui leverete la bacchetta, perchè il fine del giuoco si è di servirsi di una bacchetta di legno; fatevi appronta re da un lattaio un manico di latta che sia chiuso da un capo, e possa agevolmente entrare nella pistola. Abbiate con voi una bacchetta voltata in su (bisogna che tanto questa che il manico sieno dipinti in nero); fate caricare a polvere la vostra pistola; quindi ripigliatela e ponetela colla canna rivolta verso di voi; fate esaminare delle palle di piombo dagli

pure una porzioncina di detta cera non trascurando di assicurarla bene con varii nodi. Ciò fatto conserverà il tutto per quando gli farà bisogno

In tal caso non farà altro che prendere il capello cerchiato ed attaccarne l'estremità con la cera ad un bottone del soprabito e l'altro verrà assicurato una punta ad un occhiello del gilet, e l'altra punta dov'è la cera ad una gamba, stando però attento nei movimenti che dovrà fare.

In tal modo preparato potrà uscire in sala, senza tema che gli astanti si possano accorgere di nulla, poichè l'occhio più fino non potrebbe giammai scorgere cosa alcuna.

Il giuocoliere si nuderà le braccia e con un discorsetto sul proposito le mostrerà al pubblico, onde far la cosa più naturale, e destare più meraviglia, persuadendolo di non esistervi malizia alcuna.

Ciò fatto chiederà un piccolo e leggiero bastone, e pregherà il pubblico di esaminarlo, e mentre ciò verrà praticato, egli fingendo di aspettare si collocherà in mezzo della sala, e nel contempo portando destramente la mano nel soprabito, e prendendo la cera attaccata al capello a cerchio, l'appiccicherà al polpaccio del dito pollice; poscia prenderà il bastone, e fingendo d'incominciare il giuoco si proverà di volerlo mantenere nel vuoto, per aver così l'agio di attaccare la cera nella terza parte di esso bastone.

Ciò fatto sarà facilissimo introdurre la man destra nel cerchio e allargando le dita il bastone prenderà la posa verticale, e sembrerà incollato alle polpacce delle dita, con gran meraviglia degli astanti. Così mediante la rotazione del capello,

dito secondo, si conterà le ore sette sul dito terzo, si conterà le ore otto sul dito quarto, e col dito piccolo si conterà le nove e così certamente non si sbaglierà l'ora precisa come fosse un orologio stesso.

Il Cacciatore cuoco

Se caricherete un fucile con una buona carica di polvere, una doppia carica di limatura di ferro alquanto grossa e tirerete quindi agli uccelli, avrete gli uccelli belli e morti e spiumati ad un tempo.

L'uomo che non può tirare al bersaglio a quattro passi, e modo di parare una palla con una canna.

V'hanno persone abbastanza semplici che credono alle armi incantate; certe damine si spaventano allorchè vedono tirare una pistolettata carica a palla contro di un uomo, ed hanno sempre paura che il giuoco fallisca.

Per fare questa esperienza, prendcte una pistola da sella da cui leverete la bacchetta, perchè il fine del giuoco si è di servirsi di una bacchetta di legno; fatevi approntare da un lattaio un manico di latta che sia chiuso da un capo, e possa agevolmente entrare nella pistola. Abbiate con voi una bacchetta voltata in su (bisogna che tanto questa che il manico sieno dipinti in nero); fate caricare a polvere la vostra pistola; quindi ripigliatela e ponetela colla canna rivolta verso di voi; fate esaminare delle palle di piombo dagli

pure una porzioncina di detta cera non trascurando di assicurarla bene con varii nodi. Ciò fatto conserverà il tutto per quando gli farà bisogno

In tal caso non farà altro che prendere il capello cerchiato ed attaccarne l'estremità con la cera ad un bottone del soprabito e l'altro verrà assicurato una punta ad un occhiello del gilet, e l'altra punta dov'è la cera ad una gamba, stando però attento nei movimenti che dovrà fare.

In tal modo preparato potrà uscire in sala, senza tema che gli astanti si possano accorgere di nulla, poichè l'occhio più fino non potrebbe giammai scorgere cosa alcuna.

Il giuocoliere si nuderà le braccia e con un discorsetto sul proposito le mostrerà al pubblico, onde far la cosa più naturale, e destare più meraviglia, persuadendolo di non esistervi malizia alcuna.

Ciò fatto chiederà un piccolo e leggiero bastone, e pregherà il pubblico di esaminarlo, e mentre ciò verrà praticato, egli fingendo di aspettare si collocherà in mezzo della sala, e nel contempo portando destramente la mano nel soprabito, e prendendo la cera attaccata al capello a cerchio, l'appiccicherà al polpaccio del dito pollice; poscia prenderà il bastone, e fingendo d'incominciare il giuoco si proverà di volerlo mantenere nel vuoto, per aver così l'agio di attaccare la cera nella terza parte di esso bastone.

Ciò fatto sarà facilissimo introdurre la man destra nel cerchio e allargando le dita il bastone prenderà la posa verticale, e sembrerà incollato alle polpacce delle dita, con gran meraviglia degli astanti. Così mediante la rotazione del capello,

allargando e stringendo le dita, il bastone può benissimo passare da un punto all'altro di essi.

Dopo ciò a rendere più sorprendente il giuoco, si prenderà il bastone, e collocando una sedia nel centro della sala si fingerà di volerlo mantenere dritto sulla paglia di essa, e colla mano sinistra prenderà la pallottola di cera del capello attaccata alla gamba e l'assicurerà alla sommità di esso bastone, e allontanandosi quanto un metro cioè quanto è la lunghezza del capello, fingerà di magnatizzarlo, e cessando un po' alla volta indietro fintantochè il bastone non prenderà la posizione verticale.

Bisogna stare attento che il capello passi per il di sopra la spalliera della sedia, e che l'esecutore vi stia dietro.

Questo giuoco bene eseguito verrà accolto con grande entusiasmo.

La carta da dieci lire bruciata e restituita intera.

In una fessura del tavolo del prestigiatore e propriamente dalla parte opposta del pubblico si collocherà un pezzetto di carta bianca in forma di pallottola, la quale pel suo piccolo volume non sarà visibile. Il giocoliere poserà la bacchetta sul tavolo in modo che la punta ne esca un po' al di fuori e propriamente alla direzione della pallottola.

Uscito che esso prestigiatore sarà in sala si farà dare da uno dei spettatori una carta da dieci lire e dopo d'averla fatta marcare colla matita da più persone, la farà avvolgere in un pezzo di carta bianca formandone una pallottola. Nel contempo il giocoliere andrà a prendere la bacchetta, e così

gli sarà facile d'impossessarsi con essa anche della pallottola che trovasi collocata, come abbiam detto nella fessura del tavolo.

La bacchetta in mano non farà accorgere di ciò che trovasi chiuso nel pugno; quindi prenderà un piatto che terrà nella mano sinistra mentre colla destra dove trovasi la bacchetta e con essa la pallottola, prenderà con due dita l'altra, dove effettivamente trovasi la carta-moneta , ed alzando la mano, con un movimento istantaneo farà cadere nel piatto la falsa pallottola e nello stesso tempo stringerà nel pugno la vera.

Poscia la darà a tenere nelle mani di qualcuno e allontanandosi un poco come per prendere dei zolfanelli svolgerà la pallottola ed estraendone la carta-moneta se la porrà nel collo della camicia. Poi, facendo bruciare la falsa pallottola nel piatto con un soffio ne disperderà le ceneri. E dovendo restituire la carta la farà dagli stessi spettatori cavare dal collo della camicia, ed invitandoli ad esaminarla desterà grande meraviglia.

Modo di far saltare la carta in un bicchiere

Si preparino due carte nel modo seguente: Praticherete due buchi nel centro di essi, e metterete una molla elastica della lunghezza di tre centimetri ed attaccatene una punta ad una carta e l'altra alla seconda e che le carte non vengano situate di fronte, ma bensì l'una sopra l'altra.

Queste due carte vengono messe nel pacco, e piuttosto al di sotto, in maniera che quando l'esecutore farà prendere la carta non possano le due carte capitare nelle mani di chi sceglie.

Scelta che si è la carta, il giocoliere metterà il restante del pacco in un bicchiere, che non sia tanto stretto, dopo prenderà la carta scelta, e la poserà nel mezzo delle due carte preparate, cosa facilissima, poichè si vede l'apertura più grande delle altre, e siccome bisogna spingerla un poco onde si stenda la molla bisogna tenere il dito al di sopra, fingendo sempre di uguagliarle; poi prenderà un piatto e coprirà il bicchiere.

Allora l' esecutore si collocherà da lontano, e pregherà una persona di scoprire il bicchiere, e con gran meraviglia di tutti si vedrà saltare dal bicchiere, e molto alto la carta scelta.

Modo di fare un rilievo sopra la corteccia di un uovo

Scegliete un uovo, di scorza alquanto liscia; lavatelo bene nell'acqua fresca, e asciugatelo poi ben bene con un pannolino, fatto questo mettete un po' di sevo o di grasso in un cucchiaio d'argento; poi presentatelo sopra il foco. Il grasso fuso e ben caldo vi servirà per inchiostro per delinearvi con una penna tagliata, ma nuova, il disegno che vi piacerà. Finito il vostro disegno pigliate l'uovo per le due estremità fra due dita, e ponetelo in una tazza piena di aceto bianco; lasciatelo là entro tre ore e mezzo di tempo, durante il quale l' aceto corroderà abbastanza una parte della intonacatura, e non potendo produrre il medesimo effetto in quei luoghi, dove sarà disegnato col grasso, tutti i tratti coperti conserveranno la loro grossezza e formeranno il disegno desiderato.

Con questo mezzo si può designar sopra un uo-

vo l'arma di alcuno, un medaglione, e infine qualsivoglia disegno.

Modo di far passare una carta da una mano all' altra

Prendete due assi, l' uno di coppe e l'altro di spade; applicate sopra quello di coppe un punto di spade, e sopra quello di spade un punto di coppe, il che farete facilmente col mezzo di una carta di spade, ed una di coppe, che segnerete e mescolerete poi con destrezza, fregate poi leggermente o con un po' di sapone o con altro argomento il di sopra della coppe e della vostra spade levata, posate il punto della spade sopra l'asso di coppe, e il punto di coppe sopra l'asso di spade, abbiate cura di coprirli bene ermeticamente, e di fare tutti questi preparativi prima di cominciare il vostro giuoco.

Dividete il vostro mazzo di carte in due mazzetti l e sopra ciascun mazzetto posate i vostri due assi così preparati. Prendete poi da man dritta il mazzetto, sotto al quale sarà l' asso di spade, e nella sinistra quello in cui si troverà l' asso di coppe.

Farete vedere a tutta l'adunanza che l' asso di spade è a dritta, e l' asso di coppe a sinistra. Quando tutti ne saranno convinti, direte; nobili signori e dame, io vo' comandare all'asso di spade, ch'è a dritta di passare alla sinistra, e all'asso di coppe d'entrar nel luogo di quello; potete anco proporre di farvi attaccare il braccio destro e sinistro, per impedire che si possano unire, nè avere alcuna comunicazione.

Tutto il segreto consiste adunque quando farete il vostro comando di fare un moto, e battere il piede. Con questo movimento e batter di piedi, passerete con destrezza il dito piccolo sopra ciascuno dei vostri assi, per levare e far cadere senza che altri s'accorga i punti di coppe e di spade, che vi stanno entro coi mezzi di sopra indicati, e fate vedere alla compagnia, che le carte hanno eseguito il vostro comando, passando da dritta a sinistra, e da sinistra a destra senza opera delle vostre mani.

Questo giuoco fatto prontamente e con destrezza, parrà singolare quantunque semplicissimo.

Modo di scambiare una carta, la quale sia in mano di una persona, raccomandandole di ben custodirla.

Scoprite un tre di coppe nettamente: questa carta scoperta a vista di tutti, prendete un asso di bastoni, posatelo sopra il vostro tre di coppe scoperto, osservando che il vostro asso di bastoni sia ermeticamente coperto con la coppa che si trova in mezzo del tre di bastoni; passate leggermente un baston di pomata sopra i luoghi divisati; poi versate dolcemente sopra questa carta della polve di Iayet, che si attaccherà facilmente sopra i luoghi unti con la pomata, formerà con tal mezzo un tre di coppe, sopra il quale era per avanti un asso di bastoni. Prendete in mano un asso di bastoni, e dietro a quello ponete in senso contrario un tre di coppe.

La persona che avrà nelle mani il tre di coppe preparato lo mostri a tutti, e voi mostrate il vo-

stro asso di bastoni che tenete nelle vostre, e dite a questa persona che metta la sua carta senza mischiarla con altre sopra il tappeto che copre la tavola; fate ch'ei posi la mano sopra la sua carta e domandate, s' egli è ben sicuro che sia un tre di coppe quello che ha nelle mani: dirà di sì; e voi lo tratterrete dicendogli, spingendo la mano sotto la quale è la sua carta, che egli s'inganna e che quello che tiene è un asso di bastoni. Il moto che gli farete fare urtandogli la mano, farà restare sopra il tappeto la polve di Iayet, che forma un tre di coppe sopra un asso, ed egli rimarrà attonito non trovando realmente che un asso di bastoni; finchè voi fate il giuoco tornando la vostra mano colà dove l'asso di coppe e il tre di bastoni saranno accoppiati, mostrate il tre di coppe, e fate credere alla compagnia, che l' avete involato alla persona senza ch'ella se ne sia accorta.

Questo giuoco vuol essere fatto con destrezza affinchè non si scopra la soperchieria, di cui fate uso.

Ragno artifiziale, che si fa muovere col mezzo dell' elettricità

Prendete un pezzo di sughero bruciato della grossezza d'un pisello: dategli la forma d'un ragno; fategli le zampe di fil di lino. Per dargli peso mettete nel sughero un grano di piombo; sospendete di poi questo ragno artifiziale ad un filo di seta grigia finissima, tra un corpo elettrizzato ed uno che non lo sia, o tra due corpi dotati di differenti elettricità; esso andrà e ritornerà fra questi

due corpi; si vedranno muovere le zampine come se fosse un vero ragno.

Questo ragno artifiziale, essendo fatto con un poco d'arte, sorprenderà quelli che lo vedranno muovere.

Maniera di far cangiare di mano un anello e di farlo venir sopra quel dito che si vorrà della mano opposta, facendosi tener il braccio da qualcheduno per impedir la comunicazione.

Dimandate ad una persona della compagnia un anello d'oro, gli raccomanderete di fargli un segno per riconoscerlo.

Procurate anche voi un anello d'oro che attaccherete col mezzo d'una piccola corda di budello ad un piccolo tamburo d'orologio, e che farete cucire nella manica dal lato sinistro.

Prendete colla man dritta l'anello che vi si presenterà; poi prendendo con destrezza nell'apertura della vostra manica l'altro anello attaccato al bariletto, tiratelo sino all'estremità delle dita della vostra mano sinistra, senza che se ne possa accorgere. Nel tempo di questa operazione; nascondete tra le vostre dita della mano diritta l'anello che avrete avuto, e accortamente lo porrete sopra un picciolo uncino attaccato alla vostra veste vicino alla manica, e nascosto sotto l'abito. In seguito mostrerete l'anello che tenete alla man sinistra, poi dimanderete alla compagnia a qual dito dell'altra mano si desidera che passi. In questo intervallo, e subito che hanno risposto, metterete il

dito indicato al vostro picciolo uncino per porvi l'anello: nello stesso momento rallenterete l'altro anello aprendo le dita: la molla che è nel bariletto non essendo più impedita si restringerà, e farà rientrare l'anello sotto la manica senza che nessuno lo vegga, neppur coloro che vi tengon il braccio, che non avendo attenzione, se non d'impedire le mani acciò una non comunichi coll'altra, vi lasceranno fare i movimenti che vi sono necessari. Questi moti dovranno esser solleciti, e sempre accompagnati da un battimento di piede.

Dopo questa operazione farete veder all'assemblea, che l'anello è venuto nell'altra mano: farete osservare che è lo stesso che vi fu dato, e in cui si trova il segno fattovi.

Convien usare molta prestezza ed accortezza per riuscire in questo giuoco di ricreazione, acciò non possa mai esservi sospetto di soperchieria.

Operazione semplicissima per render la vita ad una mosca che sia stata annegata nell'acqua o nel vino, e che sia stata morta per ventiquattr'ore.

Converrà trar fuori questa mosca dall'acqua, o da tal altro liquore dove sia stata annegata, con un cucchiaio. Poi si deve esporre al sole dalla parte dov'è più ardente: indi si deve cospargerla di sale comune polverizzato. In tre o quattro minuti la vedrete moversi, indi scuotere; finalmente prender il suo volo.

Il fazzoletto contrassegnato, tagliato, lacerato e riaccomodato

Due persone della compagnia son pregate di avanzarsi sopra il teatro. A queste si dà nelle mani un fazzoletto, che esse devono tenere per le quattro estremità; si domandano varii altri fazzoletti alla compagnia, ed a misura che si ricevono, si mettono nel primo per fare un pacchetto. Quando se ne abbia raccolta una dozzina, le due persone che tengono il pacchetto ne faranno tirare uno alla sorte da un altro degli spettatori; quest'ultimo vien pregato di esaminare la marca ed il numero, se pur vi è, nel fazzoletto, e di tagliarne una piccola porzione con delle forbici, lo che possono puranche fare altre persone se lo desiderano; dopo di che, il fazzoletto verrà totalmente lacerato, e posto in pezzi. Si raccolgono tutti li stracci, sopra dei quali si gettano delle droghe o dei liquori; si piegano, si legano fortemente con una fettuccia per ridurli ad un piccolo volume, e si mettono sotto un bicchiere di vetro che si riscalda con le mani; finalmente, dopo qualche istante si riprende il fazzoletto per dispiegarsi; tutti gli astanti riconosceranno la marca, ed il lavoro istesso, e lo spettatore attonito non vedrà più vestigio di lacerazione.

SPIEGAZIONE

Quest' operazione che ha prodotto un' illusione così grande è molto semplice. Bisogna essere d'intelligenza con una persona della compagnia, che

avendo due fazzoletti affatto simili, ne abbia già posto uno nelle mani del *compare* nascosto dietro la tela, e getta l'altro sopra il teatro per farsi il giuoco. Si finge di metter questo sotto gli altri nel fare il pacchetto, e si mostra di mischiarli insieme, ma con effetto si lascia egli al di sopra ed

il primo; la persona, alla quale si indirizza per far tirare il fazzoletto, prende naturalmente quello che è sopra, e se si vede, che ella ne prende un

altro, si prega di rimescolarli sopra e sotto col pretesto di abbellire l'operazione, ed anche rimischiandoli egli stesso per rimetter sopra quello, che vuol prendere, si indirizza a qualcheduno dei meno illuminati, la di cui faccia dimostri la dabbenaggine, il quale mettendo la mano nel pacchetto de' fazzoletti, prenderà alla buona il primo che incontra.

Quando il fazzoletto sarà lacerato e ben piegato si mette sotto il bicchiere di cristallo sopra un tavolino vicino a un tramezzo: nel sito della tavola dov'egli è posato, si trova una piccola trappola, o trabocchetto, che si apre per farlo cadere in un tiratoio che vi si sta sotto: il *compare* nascosto di dietro la tela passa il suo braccio nell'interiore della tavola, per sostituire un secondo fazzoletto simile al primo, in seguito egli ferma il trabocchetto, che serrando perfettamente con i suoi lati, sembra non fare che un sol pezzo con la superficie della tavola, che inganna con tal mezzo gli occhi degli spettatori i più increduli ed avveduti.

La carta che balla

Si fa tirare una carta da qualcheduno e si mischia con le altre, e se le ordina di comparire sopra del muro, ella subito comparirà: in seguito avanzandosi ella come le verrà comandato, camminerà per una linea inclinata salendo da diritta a sinistra: sparirà poi in un istante per riapparire di bel nuovo, e percorrerà per una linea orizzontale.

SPIEGAZIONE

Questo giuoco è semplice, perciò avrei potuto dispensarmi di parlare. Egli consiste principalmente nel far tirare dal mazzo una carta forzata, che devesi riconoscere al tatto, perch'ella è o più larga o più lunga delle altre. Dopo averla mischiata con le altre, si leva destramente dal mazzo per fare osservare ch' ella più non v' è, ed all'istante che se le comanda di apparire sulla muraglia, il *compare* tira destramente un filo, in capo al quale è attaccata una carta simile, che sorte dietro uno specchio; un altro filo fortemente teso, che passa fra due anelletti di seta attaccati dietro di essa carta, le dà il comodo di dirigersi lungo esso, allorchè dall'altro filo è tirato.

La carta inchiodata al muro con un colpo di pistola

Si fa tirare una carta, e si prega la persona, che l'ha presa, di lacerarne una piccola porzione, e di conservarla per poterla riconoscere. Si prende la carta così marcata, e si finisce di stracciarla e di ridurla in polvere (1). Si fa caricare una pistola, nella quale si confondono le ceneri colla polvere; in luogo di una palla di piombo, si fa mettere nella canna un chiodetto marcato da alcuno della compagnia; in seguito si getta il giuo-

(1) Il Cav. Pinetti si contentò di far vedere che ella fosse rimasta mischiata nel giuoco delle carte ch' egli poi buttò in aria.

co, ossia il mazzetto delle carte in aria, e si tira un colpo di pistola, e la carta bruciata si trova inchiodata al muro. Si prende il pezzetto lacerato, ed approssimato alla medesima, si vede che combacia perfettamente, ed il chiodetto che la tiene è riconosciuto per quello stesso marcato.

SPIEGAZIONE

Quando il giuocator di mano vede che si è lacerata la carta in una sua parte, egli passa nel gabinetto, prende una carta simile, e le fa una lacerazione consimile. Ritornato nel suo teatro, egli dimanda la carta tirata a sorte, la fa passare destramente sotto il mazzetto, ossia giuoco delle carte, e sostituisce quella ch'egli preparò, affine di farla bruciare invece della prima.

Quando la pistola è intieramente caricata, egli prende un primo pretesto di dimostrare come bisogna armarla, tirarla e maneggiarla; e profitta con questo mezzo di aprire un buco, che si trova sotto la canna vicino il focone, per estrarre il chiodetto, che per il suo proprio peso gli caderà nelle mani: e chiudendo l'apertura con una specie di un piccolo cerchio di ferro fa in modo, che nessuno possa avvedersene. In questo frattempo egli prega ad alcuno di rimettere la polvere e della carta nella pistola, e frattanto egli porta la carta ed il chiodetto al suo compare, questo l'inchioda [illegible] un pezzetto di tavola quadrata che serve a turare ermeticamente un forame che vi è nel tramezzo, e nella tapezzeria che lo ricopre, ma che non si può vedere, perchè egli è coperto da un pezzetto di tapezzeria ossia di un

drappo simile. Con questo mezzo la carta già applicata al tramezzo non può ancora vedersi: il pezzo di tapezzeria, che la ricopre è debolmente attaccato da un lato con due spille, e dall'altro vi è un filo del quale il *compare* tiene una estremità nelle sue mani. Subito che questo ultimo sente il colpo di pistola, egli tira il filo per far passare rapidamente il pezzetto di tapezzeria dietro uno specchio: la carta comparisce, e come è la medesima, che fu marcata non meno che il chiodetto che fu posto nella pistola, non è sorprendente, che questo giuoco difficile ad indovinarsi, abbia ottenuto gli applausi della moltitudine.

Nota. Se alcuno sospettasse d'essersi fatto sparire il chiodetto ch'era nella pistola, bisogna protestare contro i sospetti, e sarà pregato di ritornare l'indomani per vedere il contrario: allora se gli presenta una pistola, della quale se gli dimostrano tutte le pezze, per fargli vedere che non siavi alcuna preparazione: se gli fa caricare con chiodo che si farà mareare da una persona d'intelligenza, si mostra a molte altre, fingendo di dimenticarsi di farlo marcare. In questo caso la carta si troverà inchiodata con un altro chiodetto: ma per persuadere alla compagnia, che quello sia il medesimo, si spaccerà arditamente, che il chiodo sia stato riconosciuto da molte persone e s'invitano gli spettatori a venire per riconoscerlo.

La carta bruciata che si fa trovare in un orologio

Si farà tirare una carta a sorte, e si faranno dare dalla compagnia tre orologi, li quali si faranno

mettere da uno degli spettatori in tre cartocci, e si disporranno sopra di una tavola coperti da una salvietta (1); si fa bruciare la carta estratta per mettere le ceneri in una scatoletta; subito appresso si riaprirà la scatoletta, e le ceneri più non si troveranno. Si mettono li tre orologi sopra un piattello, e se ne farà scegliere uno da una persona della compagnia; questa medesima persona apre la mostra, e trova immediatamente sotto il vetro un pezzetto di carta bruciata, e nell'interiore della cassa dell'orologio una piccola carta rappresentante in miniatura quella che si è ridotta in cenere.

SPIEGAZIONE

La carta estratta a sorte resta già sconosciuta dal facitor de' giuochi.

Le mostre, o siano li orologi ben involtati nella carta si dispongono sopra il trabocchetto, di cui abbiamo posteriormente parlato. Quando si è fatto sapere al *compare* qual'è la carta che è stata tirata, egli stende il braccio nell'interiore della tavola per prendere una delle mostre, e mettervi dentro ciò che si vuol far trovare: bisogna che le mostre siano coperte da una salvietta posata sopra delle bottiglie, o altri oggetti simili, perchè non si veda muovere la salvietta, allorchè il *compare* prenderà la mostra.

Si presenteranno le tre mostre sopra di un ton-

(1) Il Cavalier Pinetti l'ha fatto mettere sotto tre bicchieri di vetro, coperti dalle mani di tre persone della compagnia.

dino a qualcheduno mettendo innanzi a lui quella in cui il *compare* avrà posta la carta in miniatura, e che egli ha controssegnato con stracciare un po' di carta del cartoccio.

Se la persona è scaltra, e che per malizia cerca di non prendere la mostra che è a lui più vicina, allora si prega di confonderle insieme sotto pretesto di abbellire il giuoco, e si mette in opra lo stratagemma di cui abbiamo parlato.

Intorno al mezzo impiegato per far sparire da dentro una scatola le ceneri della carta bruciata, egli consiste a mettere nel coperchio un pezzo di legno o di cartone, che lo riempisce esattamente per lungo e per largo in tutto il suo giro, il quale possa cadere nel fondo della scatola, allorchè questa si chiude. Questo pezzo di legno o di cartone, essendo del medesimo colore che l'interiore della scatola, forma per tal mezzo un doppio fondo, e nasconde le ceneri all'occhio dello spettatore (1), il quale in tal momento è forzato a credere, che le ceneri siano di là sortite per combinarsi di nuovo, e produrre la carta in miniatura, che si trova nell'orologio.

Una moneta serrata in una scatola sorte da essa senza esser toccata

Si prega una persona della compagnia di tenere in mano una scatola, nella quale si mette in sua presenza una moneta o un anello: il giocoliere si

(1) Il cavalier Pinetti si è servito di una scatola d'argento, e quindi tutt'i pezzi essendo del medesimo metallo, gli è riuscita felicissima l'illusione.

allontana da quella persona, e la prega di dimenare un poco la scatola, e sente, che la moneta rumoreggia, la prega la seconda volta di agitarla, la moneta non si sente più; alla terza volta ella si fa nuovamente sentire, ma alla quarta non si trova più, e si fa ritrovare nella scarpa di una persona della compagnia.

SPIEGAZIONE

Bisogna avere una scatola fatta espressamente a quest' oggetto, che noi non descriveremo qui, poichè tutti i maestri Tornieri sanno farla. Quella, che ha cagionato tanta ammirazione a Parigi, ed alla Corte, non differisce dalle altre, se non perchè ella è un poco meglio fatta, e che appartiene ad un uomo che sa abbellire i giuochi con ogni sorta di circostanza. Questa scatola è fatta di maniera, che agitandola dolcemente di alto in basso, ella fa sentire la moneta che racchiude; ma dimenandola al contrario fortemente in linea orizzontale, una piccola molla cade sopra la moneta, e l'impedisce di farsi sentire; ciò che fa credere, ch'ella non vi sia più. Quello che fa il giuoco tocca allora la scatola col pretesto di mostrare come debba agitarsi: e tuttochè ella sia chiusa a chiave, egli ne cava destramente la moneta, poichè vi è una piccola fenditura che si apre secretamente; profittando del momento per metterle dentro una falsa moneta. Egli restituisce la scatoletta alla medesima persona, e gli dà ad intendere ancora, che la moneta vi sia o non vi sia, come a lui piace, secondo la maniera con cui farà agitare la scato-

la. Finalmente fa trovare la moneta nella scarpa di una persona, sia perchè questa persona è di sua intelligenza con dare a quella una moneta consimile, sia perchè egli manda alcuno, affine di buttargliela destramente sotto ai piedi, ed in questo ultimo caso ella si troverà semplicemente per terra, e si farà credere alla persona che nello scalzarsi le sia caduta dalla scarpa.

La scrittura nascosta in una tabacchiera, dalla quale si cava senza toccarla, per farla trovare dentro una candela.

Si domanda una scatola a qualcheduno della compagnia, dalla quale se ne caverà il tabacco; e si prega un'altra persona di scrivere una frase a suo piacere sopra un pezzetto di carta: si fa mettere questo scritto nella scatola; e poi si farà tirare sopra da un'altra persona, si farà bruciare e ridurre in cenere: finalmente si farà trovare in una candela ad arbitrio dei circostanti.

SPIEGAZIONE

La scatola che si fa dare non deve essere nè di oro, nè di argento, nè a cerniera; basta soltanto che sia una scatola rotonda di cartone, il di cui interiore sia oscuro, e che possa levarsi il coperchio. Frattanto che lo spettatore scrive la frase domandatagli, si porta via il coperchio come per distrazione nel gabinetto vicino: si applica prontamente sopra una foglia di piombo, che si

taglia con le forbici per formare un doppio fondo, si mette nel coperchio una piccola carta piegata in quattro nascosta sotto, e si ritorna sul teatro: si fa di poi piegare la carta, che è stata scritta nella forma di quella che sta nascosta nel coperchio, si prega lo spettatore di mettere la sua scrittura dentro della scatola, e si copre, ed il doppio fondo che è dentro il coperchio casca nella scatola, nasconde la scrittura, e lascia solo vedere l'altra carta.

In pigliando questa seconda per bruciarla, lo spettatore s'inganna, e lascia senza saperlo, la sua scrittura nella scatola. Viene pregato allora di mettere questo falso scritto in un cartoccio, e di approssimarlo alla candela per essere bruciato, e di tenerlo in modo distante dalla fiamma, che si accenda lentamente; questa ultima circostanza non è che un pretesto per guadagnar tempo. Fra questo, mentre il giuocatore di mano porta nel suo gabinetto la scatola con la scrittura, egli ha una candela preparata, che nel fondo è stata perforata con un ferro di figura conica; ed in questo forame conico egli mette con destrezza la scrittura, di cui si parla: riempie indi il cono della candela con della cera, in modo che nulla più si veda; riporta sul teatro il candeliere con questa candela, lo mischia con gli altri, e poi lo fa scegliere a preferenza con stratagemma.

Nota. Bisogna servirsi presso a poco anche del medesimo mezzo per fare ritrovare la scrittura in un limone; che per rendere questo giuoco ammirevole, bisogna farlo doppio, vale a dire, che bisogna impiegare nel medesimo tempo due tabacchiere, e due scritti, dei quali uno sia stato for-

mato da una persona d' intelligenza. Questa persona avendo anticipatamente somministrato cinque o sei scritti simili, si possono con essi preparare cinque o sei candele per poterne fare scegliere una a libertà di chi vuole. Questa circostanza rende il giuoco quasi miracoloso agli occhi dei più avveduti. Se si verrà accusato d'intelligenza, si prova il contrario, dicendo che si è fatto il giuoco colla tabacchiera di un uomo, che non è di sua conoscenza, e che si può fare altrettanto di faccia a faccia di qualunque persona. Se si sospetta di essersi fatto un doppio fondo, allorchè si portò via il coperchio della scatola, si risponde che si è anche fatto il giuoco con un altro coperchio, che non si è portato via, e con questa complicazione, e per questa moltiplicità di mezzi si confondono gli spiriti i più penetranti.

Gli anelli infilati in una doppia fettuccia

In un gran numero di anelli apprestati dalla compagnia si fan passare due fettuccie delle quali in seguito si dà a tenere l'estremità a due degli spettatori. Indi senza maltrattarli, e senza fare uscire gli anelli per alcuna delle loro estremità, vengono questi staccati dalle fettucce, e restituiti a quelli ai quali appartengono.

SPIEGAZIONE

Egli è gia un secolo, che Ozanam fe' stampare nelle sue *ricreazioni matematiche* la maniera di

fare questo giuoco; egli è conosciuto dai giuocatori de' bussolotti sotto il nome di *Rosario della mia nonna*, poichè invece di anelli infilzati eglino impiegano dei piccoli globoletti. Per farlo con successo, ecco come bisogna regolarsi. Piegate primieramente da una parte in doppio una prima fettuccia, di maniera che le sue due estremità si tocchino, fate lo stesso con la seconda; e nel mezzo cucitele insieme con un sottilissimo fil di seta del medesimo colore; essendo così preparate preventivamente, quando voi volete fare il giuoco, date ad uno degli spettatori le due estremità della prima fettuccia, ed all' altro le altre due estremità della seconda; con un tal mezzo i loro occhi saranno ingannati, ciascuno crederà di tenere nelle sue mani le due estremità delle due fettucce differenti : ma non sarà vero, poichè se in questa posizione esse verranno a tirare ben forte per rompere la seta che le tiene cucite, le due fettucce, si separeranno e gli anelli cadranno per terra. Per evitare questo accidente e per terminare con successo il giuoco, bisogna pregarli di avvicinarsi l'uno all'altro, e fare che formino un nodo con esse due fettucce, rendendo all'uno ed all'altro le opposte estremità che tenevano avanti: con questo mezzo ciascuno terrà allora le due estremità di due fettucce differenti. La soperchieria non potrà allora discoprirsi; gli anelli che non sono stati giammai traversati da tutte due le fettucce sono levati ben facilmente, allorchè si rompe il filo, e lo spettatore che li ha creduti bene infilzati, resta attonito in vedere che essi più non lo sono.

Le carte indovinate ad occhi bendati

Si fa tirarc, sopra il teatro, da un mazzo di carte una porzione da qualcuno degli spettatori dei primi palchetti: una femina esce allora sopra il teatro, e si fa bendare gli occhi per non scorgere alcun segno che le potesse venir fatto, e nomina tutte le carte che sono state tirate, senza punto sbagliar nè il loro numero, nè la loro qualità.

SPIEGAZIONE

Le carte sono disposte come noi abbiam detto innanzi; subito che il giuocatore ha fatto tirare il mazzetto di carte, egli ne lascia una per farla passare sotto il giuoco, quella appunto che era immediatamente sotto le carte tirate, ed avendola destramente guardata, ne avverte la donna nell'istante medesimo, ch' egli promette di prendere tutte le precauzioni per non farle conoscere cosa alcuna: egli dice, che non parlerà affatto, nel mentre che la femmina nominerà le carte, e che la persona che le tiene, deve contentarsi di mostrarle alla compagnia senza dire per esempio — *questa è una tale carta* — con questo mezzo egli nomina destramente quella carta che è sotto: la femina che lo ascolta, e che sa a memoria l'ordine e disposizione delle carte, nomina quelle che vengono appresso, vale a dire che facendole intendere, che la 16 è di sotto, ella nomina la 16, la 17, ecc. Dopo di aver nominato tutte le carte che sono nel mazzetto, il marito che in tutto

questo tempo non avea niente detto, rompe il silenzio, e prega la persona che le avea scelte, di dimandare quante sono le altre che restano a nominare: la fi mmina che è avvertita di questa domanda. che niente più rimane. risponde di non esservene altre.

Nota Subito che lo spettatore avrà tirato da mezzo al mazzo una porzione di carte, bisogna pregarlo che le mescoli insieme, senza questa precauzione, si avvedrebbe, che vengono chiamate nel medesimo ordine, in cui si trovano, e conchiuderebbe con ragione, che quella disposizione serve per farle conoscere.

La cassetta delle scomparse, apparizioni e restituzioni

Indicare e descrivere questa cassetta gli è dar la chiave di molti infiniti scherzi che si possono sotto varie fogge rinnovellare o imaginare.

Si compone questa di tre scompartimenti o camerette poste allo stesso piano, l'una di fianco all'altra, aprendosi ognuna dall'alto mediante un coperchio a molla simile a quella di certe tabacchiere. Di questi tre scompartimenti, due, o le camere contigue di destra a sinistra, o quelle di sinistra a destra, sono mobili e riposano sopra un canaletto che fa ricorrere a volontà un ordigno posto sotto la cassetta.

Supponiamo che ci abbiate nascosto un uccello e che vogliate mostrare che la cassetta nulla contiene.

Prendendo la destra per punto di partenza, avrete dovuto collocare l'animale nell'ultima delle

due camere contigue e mobili a destra. Prima di alzare il coperchio di questo scompartimento farete scorrere il canaletto che trasporterà il detto scompartimento nel mezzo e lascerà vuoto quello che voi mostrerete. Per passare alla camera del mezzo ricondurrete il canaletto verso la destra e così riporrete a suo posto lo scompartimento, e potrete allora far vedere la seconda camera e la terza, che non esiste che per dare il posto necessario al movimento delle piccole macchine. Finalmente, per venire ad una conclusione, fate che l'uccello comparisca nello scompartimento di mezzo. Già s'intende che, agli occhi dello spettatore, non ci deve essere stato che un solo coperchio alla volta di alzato.

Nascita di frutta, di fiori o di uccelli, riapparizione di oggetti fatti scomparire, sono i menomi servigi che vi possa rendere questa cassetta veramente preziosa.

Il gomitolo di lana

Per fare questo giuoco pregherete uno degli spettatori di segnare una moneta qualunque, una lira od un cinque franchi, e poi di prestarvela. Questa la scambierete tosto, e intanto che il vostro *compare* la porta seco, rivolgerete, onde guadagnare uno o due minuti, alcune parole al pubblico, il quale, credendo vedere sempre in vostra mano la moneta prestata non concepisce più alcun sospetto.

Quel breve spazio di tempo basta al vostro *compare* che è in possesso della vera moneta per nasconderla entro un enorme gomitolo di lana. Si

comprenderà pertanto che simile operazione non si potrebbe compiere senza il soccorso di qualche ingegnoso processo. Difatti la lana è stata da un capo raggomitolata attorno una specie di astuccio piatto, vuoto, non chiuso alle due estremità e nel quale un cinque franchi può agevolmente essere introdotto. Gli è in quel ripostiglio che il *compare* fa rapidamente entrare la moneta nel mezzo della lana, poi ritira l'astuccio, e reca il gomitolo al prestigiatore.

Quest' ultimo piglia allora la moneta e annunzia che la farà passare dentro l'enorme gomitolo ch' ei fa le viste di avere scorto a caso. Con uno dei soliti colpi di mano ei fa sparire la falsa moneta che ha in mano e dice che è già giunta al suo destino.

Il gomitolo allora viene collocato entro un ampio bicchiere sforacchiato in alto da un buco per il quale si fa passare un bandolo della lana. Allora si svolge il gomitolo con un piccolo arcolajo, finito il qual lavoro gli spettatori veggono, non senza sorpresa, rimanersene nel fondo del vase la moneta ch' era nel corpo del gomitolo.

FINE DEI GIUOCHI.